U

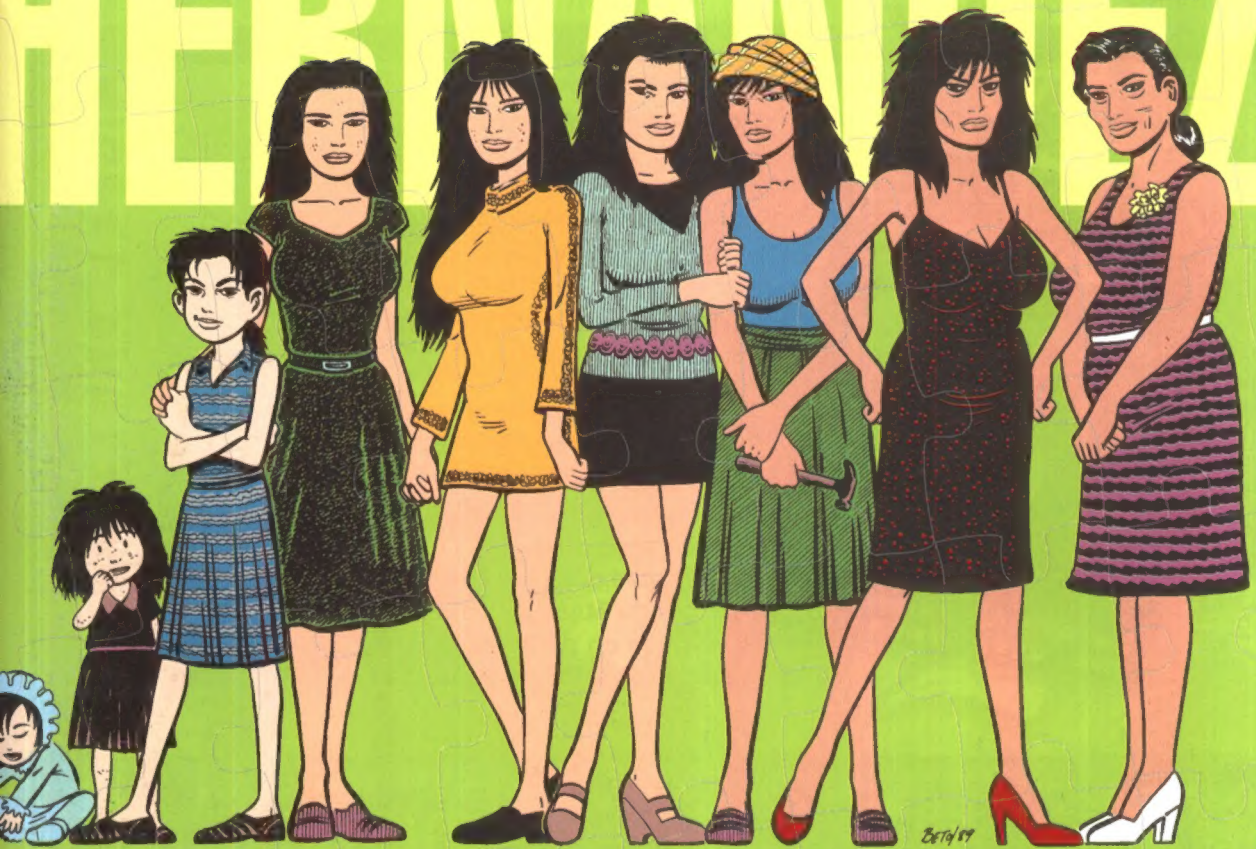
hijo de Urich

#10

MAYO 1998
325 ptas

LOCO

HERNANDEZ



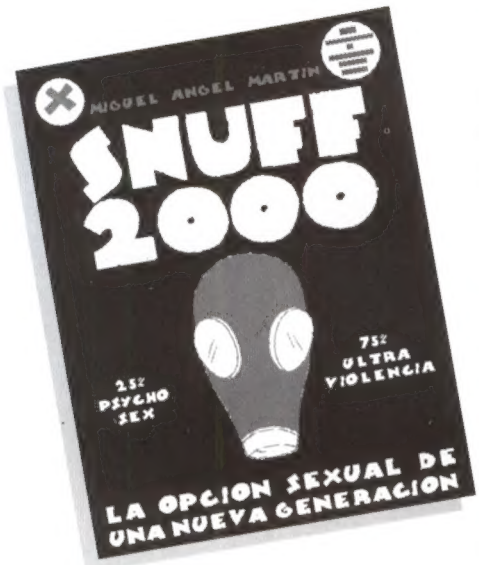
SALÓN DEL COMIC 1998 MAYO

Mauro Entrialgo

El Efecto Solomillo
Portada a color, interior 32 págs en b/n. Prólogo del autor.

El efecto solomillo recopila una serie de historietas dispersas del autor, publicadas en diversos medios, ilocalizables en su mayor parte. Mauro en estado puro.

MIGUEL ANGEL MARTIN



Snuff 2000
Portada a color, interior 48 págs en b/n.

Snuff 2000 nos devuelve la cara lóbrega de Miguel Angel Martín. Un repaso desprovisto del menor pudor a los rincones más desasosegantes del ser humano.
Sólo para adultos.

Además:

Kyrie V
Portada a color, interior 68 págs en b/n
Otra entrega de las tiras diarias de Martín. Humor y mala uva en proporciones semejantes. Imprescindible.

LA FACTORIA DE IDEAS

Buscalos en tu tienda preferida o pídelos a: Distrimagen.
Calcula el valor total de tu pedido
añadiendo 500 pesetas de gastos, luego manda un giro postal por ese importe a Distrimagen s.l
Ulises, 91. 28043 Madrid.
www.distrimagen.es
e-mail: factoria@distrimagen.es

Distribuido por:
DISTRIMAGEN
Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Calabria, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel (93) 405 33 65. Tel/Fax: (93) 322 65 81 distrimagen@distrimagen.es

U, EL HIJO DE URICH #10
mayo 1998

EDITA
Camaleón Ediciones

DIRECCIÓN
Santiago García y David Muñoz

REDACCIÓN
Luis Bustos, Eduardo García Sánchez, José María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras y Enrique Vela

COLABORADORES
José Luis Ágreda, Trajano Bermúdez, Sergio Bleda, Enrique Bonet, Edén, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez, Ray Mescallado y Paul Tobin.

DISEÑO Y MAQUETA
Luis Bustos y José María Méndez

PORTADA
Luba, por Beto Hernandez. Color y composición de Luis Bustos.

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores

GRACIAS
A Juaco, por su entusiasmo

FOTOLITOS
Dados Grup 2, S. L.

IMPRESIÓN
Aleu S. A.

DEPÓSITO LEGAL
B-25902-1997

CONTACTOS
U, el Hijo de Urich
c/Embajadores 62, 5º - 5
28012 Madrid
urich@sendanet.es
santiago@interlink.es

PEDIDOS NÚMEROS ATRASADOS
El Bolerín
Carlos González Fernández
Cerdeña 112, 3º 4ª
08018 Barcelona
CAMALEÓN
Camaleón Ediciones
c/Vent 41, Bº
08031 Barcelona
camaleon@lix.intercom.es

sumario

4 NEWS
Nuevas revistas de humor llegan al quiosco • Dude da el golpe y se hace con Awesome • Barcelona, repleta de exposiciones sobre cómic

10 EL CHIVATO
Edén nos presenta a un inquieto autor que navega entre la independencia y la comercialidad: Terry LaBan

13 EL PRIMO AMERICANO
Si Mescallado tuviera el poder, el panorama del cómic americano cambiaría radicalmente

14 EL GALLINERO
Vuelve la sección más molesta, esta vez con "homenajes" gráficos

16 BETO HERNANDEZ
Un autor de talla gigantesca al que demasiado a menudo se da por supuesto. Era conveniente que nos detuviésemos a observar su obra

18 BETO SEGÚN BETO
Beto en sus propias palabras

24 DESTINO: PALOMAR
Francisco Naranjo acomete con pulso firme la tarea de trazar una trayectoria artística de casi veinte años

32 BOCETOS Y DIBUJOS RAROS
El lápiz de Beto, deslizándose sobre el papel con libertad absoluta

38 LA ECUACIÓN DEL JUICIO
Paul Tobin nos explica cómo se ve a Beto en el panorama del cómic USA desde la misma perspectiva de un americano

42 "ALGÚN DÍA ME DEJARÁS, MARICELA... COMO TODAS LA DEMÁS"
David Muñoz despieza Río Veneno con el ánimo de sortear los tópicos

44 BETO VS. JAIME: DIBUJANTE, ESCRITOR
¿De verdad que Jaime es mejor dibujante que Beto? Enrique Vela se plantea la duda y la resuelve con su especialidad: la demolición de mitos

46 MÁS ALLÁ DE LA FRONTERA
Beto sigue activo tras el cierre de Love & Rockets. Trajano Bermúdez nos comenta sus trabajos posteriores

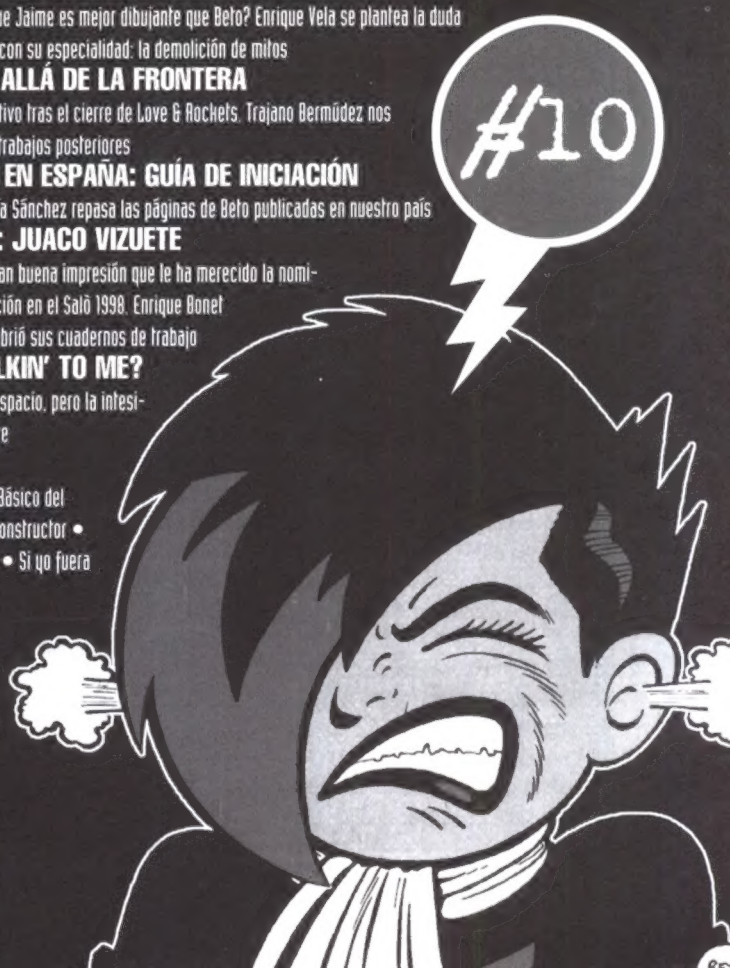
47 BETO EN ESPAÑA: GUÍA DE INICIACIÓN
Eduardo García Sánchez repasa las páginas de Beto publicadas en nuestro país

50 PORTAFOLIO: JUACO VIZUETE
Su Resentido ha causado tan buena impresión que le ha merecido la nominación como Autor Revelación en el Salò 1998. Enrique Bonet habló con él y Juaco nos abrió sus cuadernos de trabajo

55 ARE YOU TALKIN' TO ME?
Esta vez tenemos menos espacio, pero la intesidad es la misma de siempre

57 RESEÑAS
Dani Futuro • Diccionario Básico del Cómic • La memoria del constructor • Sandman Mystery Theatre • Si yo fuera hombre

66 TIRAS
Son como tiritas para poner en las heridas



Dos nuevas revistas de humor aparecen en los quioscos españoles

No puede decirse que los lectores españoles hayan prestado una atención excesiva al humor gráfico en los últimos años; tan sólo *El Jueves* lo ha cultivado con cierto éxito. Ahora que su fórmula, muy apegada a la sátira de la actualidad política, parece flaquear, dos nuevas revistas aparecen en nuestro empobrecido mercado. Marcadas ambas por combinar textos e historieta en sus páginas, sus presupuestos de partida y contenidos son radicalmente distintos. Mientras una de ellas ha optado por un humor grueso, cuando no decididamente escatológico, la otra parece querer recuperar en nuestro contexto la sátira irónica, fina e intemporal, de autores como Álvaro de la Iglesia, Miguel Mihura, K-Hito o Jardiel Poncela. Se trata, en definitiva, de dos propuestas dirigidas a públicos distintos y complementarias en sus contenidos, dos iniciativas a las cuales deseamos una larga trayectoria.

MALA impresión
La revista de humor con caspa
INCREIBLE OFERTA de LANZAMIENTO
¡PEGA AQUÍ TU FOTO!
Todos los meses en tu Quiosco lo quieras o no.
¿SI EL PRINCIPE SE CASARA CON...?
Cómo no pagar en los Bares
Bromas telefónicas. Molesta a tus vecinos.

Mala Impresión, la revista de humor con caspa, mensual de 68 páginas y una tirada inicial de 90.000 ejemplares cuyo número inaugural salió a la venta en el transcurso del pasado mes de marzo, es la primera de estas publicaciones si atendemos al orden de aparición en los quioscos. Publicada en Málaga por Megamultimedia, editorial responsable de revistas de informática e interactivas (*@rroba*, *Cinema PC*, *Viajar Bit*,...) y CDs Multimedia, su germen es *Alg@rroba*, suplemento satírico de *@rroba*. El Torres, director del citado complemento, también es el responsable de *Mala Impresión*. Interrogado sobre la línea de la revista, El Torres afirmó que intentan "*realizar un humor sanote, recogiendo el espíritu de revistas de humor que no existen en España, o desaparecieron. El nombre de Mala Impresión viene de la alegoría de lo cutre que hace gala la revista: nos reímos del lado cutre, casposo, que tenemos todos. Eso es una parte, por otra, intentamos hacer un humor al estilo Mad: atemporal, no sobre políticos, que te rías lo mismo leyéndola en agosto que en diciembre*". La abundancia de textos humorísticos en sus páginas obedece al deseo de diferenciarse de *El Jueves*, única revista de humor que se encontraba en nuestros quioscos hasta la fecha ("*Hemos recibido un montón de cartas pidiéndonos que cuándo vamos a hacer humor estilo Ivá, o que cuando nos vamos a meter con Aznar. No, para eso está el Jueves, y nuestro modus operandi es completamente distinto*"). La práctica totalidad de los autores que pueden encontrarse entre las páginas de *Mala Impresión* han tenido una trayectoria anterior en fanzines como *Sneeze Gang* (El Torres), *ZOOM* (los hermanos Gallego), *Lobothomía* (los Lorente Bros), *Passive Comics* (Pepe Díaz) y han pertenecido al colectivo malagueño Pintamonas Asociados, cuya cabeza visible era El Torres. Aparte de haber sacado a la luz más de veinte números de su propia revista de aficionados, los Pintamonas Asociados han venido colaborando en las páginas de *Gilgamesh* y *Tebeolandia*. Conforme la cabecera vaya consolidándose está previsto que a esta cantera se unan las firmas de dibujantes ya plenamente consolidados en el mercado nacional, siendo Jaime Martín el primero de estos fichajes. Dentro de la campaña de promoción de *Mala Impresión*, Megamultimedia contrató espacios de publicidad televisiva en Telecinco (ya saben, la cadena amiga que emite anuncios de líneas eróticas casi a cualquier hora del día). El anuncio, dirigido por Jesús Franco y protagonizado por una conocida estrella del porno patrio y un El Torres travestido, tenía previsto emitirse en las cuñas publicitarias de Crónicas Marcianas y Caiga Quien Caiga. No llegó a salir en antena. Era demasiado cutre y llamativo para los contenidos de la cadena, según los responsables de Telecinco. Aquellos que deseen juzgar por si mismos tienen el *spot* disponible en la red de redes, concreta-

mente en http://www.megamultimedia.com.

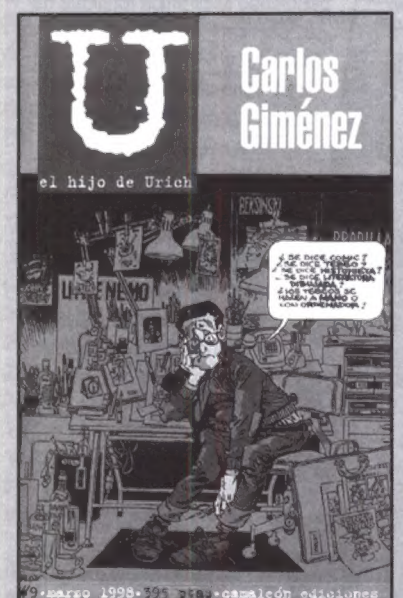
¡A LAS BARRICADAS!

La segunda de estas publicaciones, gestada en Madrid, ha sido bautizada *¡A las Barricadas! ...la única revista europea de autodefensa para demócratas* y nace con la vocación de desenvolverse en las coordenadas del humor alejado de la mera sátira política que caracterizó las trayectorias de dos cabeceras míticas: *La Codorniz* y *Hermano Lobo*. Coordinado por Antonio Fraguas *Forges*, pretende rescatar el espíritu de ésta última y aúna en sus páginas tanto humoristas ya consagrados como sangre nueva. Sus responsables comparan la situación socioeconómica de la época de *Hermano Lobo* con el contexto que vivimos, ambos de estancamiento, de compás de espera. "*Si en aquellos días España esperaba el óbito del Dictador y la llegada de la Transición, en la actualidad toda Europa Occidental observa expectante la agonía de un modelo económico y el nacimiento de otro con la llegada del Euro*", nos comentó un locuaz Forges cuando le interrogamos sobre el germen de la revista. *¡A las Barricadas!* cuenta en origen con 24 páginas y su primer número, en el momento de redactar estas líneas, tenía previsto aparecer el 20 de abril de 1998. El Grupo Z, empresa editora del producto, ofrecerá los primeros números junto a su revista de información general *Interviú* para más adelante independizarla de la misma y, posiblemente, aumentar su número de páginas. Entre las firmas que colaboran en el proyecto figuran escritores y periodistas como Juana Salabert, Manuel Vázquez Montalbán, Luis Landero, Quim Monzó y Sergi Pamiès; humoristas como Gila y Pablo Carbonell; e historietistas y dibujantes como Calpurnio, Mauro Entrialgo, María Colino y el propio Forges.

El contenido de la revista se ha estructurado en secciones fijas: Cultura ("¡A tomar por culto!", firmada por Leopoldo Alas); medios de comunicación ("¡Quita eso!"); Filosofía; Poesía (no necesariamente sarcástica o irónica)... Entre las secciones de historieta y humor gráfico se incluyen "De Aquí al Lado", dedicada a la publicación de autores portugueses, y "De Más Pallá", reservada para creadores iberoamericanos. Fruto del interés por divulgar la producción de dos ámbitos tan cercanos a nosotros, tanto geográfica -en el caso de Portugal-, como culturalmente es la inclusión en plantilla de Nani, dibujante colombiana cuya obra se mueve en tonos de ironía feminista. Entre las iniciativas de los responsables de la revista hay dos merecedoras de resaltarse especialmente. Una es la inclusión en cada número de una página realizada por un autor/a discapacitado/a. La otra es descubrir nuevos valores. Para ello ofrecen una dirección de correo electrónico a la cual toda persona que lo desee puede remitir sus creaciones. Aquellos trabajos que reúnan la calidad suficiente serán publicados y remunerados en las mismas condiciones que al resto de colaboradores. Un aspecto éste, el pecuniario, ante el cual los responsables de *¡A las Barricadas!* se sienten especialmente sensibilizados, partiendo con la premisa de que todos aquellos que colaboren en la revista, profesionales o no, vean su esfuerzo pagado dignamente.

Eduardo García Sánchez

FE DE ERRATAS (¡OJO!)



Publicar una entrevista de 44 páginas con una leyenda del cómic español como Carlos Giménez y rematarla quitándole la palabra en mitad de frase es un gesto grosero que nunca nos habríamos atrevido a cometer. Evidentemente, la última frase de la entrevista publicada en *U* #9 quedó incompleta por un error técnico. El final correcto es el siguiente: "*Y luego que el hacer ciertas cosas cuando sabes que donde se va a publicar es en un país totalmente ajeno al tuyo no tiene ningún sentido. Si hago un chiste político sobre cosas de aquí para* Fluide Glacial, *en Francia no lo va a entender nadie.*" De la misma manera, las largas horas dedicadas por nuestros esforzados maquetadores a ajustar milimétricamente el texto de las reseñas sólo sirvieron para que un nuevo error técnico provocara feísimos efectos en algunas páginas, en las que se montaron firmas encima de titulares. Estos errores técnicos ya se produjeron en nuestro número 8, y desde aquí pedimos disculpas a nuestros lectores por ellos. Lamentablemente, poco podemos hacer por subsanarlos, ya que son errores producidos durante el proceso de filmación e impresión en Barcelona. Nuestros maquetadores no son tan torpes. Es responsabilidad del equipo de producción de Camaleón revisar y corregir estos errores, pero dado que por negligencia o incapacidad de la editorial que nos publica estos errores siguen repitiéndose, nos vemos obligados a solicitar la indulgencia de nuestros apreciados lectores. Perdón por las pifias de los últimos números, y esperemos que no se repitan a partir de ahora.

Dude adquiere los derechos de Awesome y publicará el Supreme de Alan Moore

Dude Comics, la nueva editorial con sede en Avilés de la cual informábamos en nuestro número anterior (*U* #9, marzo 1998) no ha cesado su actividad, y a los proyectos anunciados en un primer momento se une ahora la licencia de dos codiciadas series de la casa americana Awesome, dirigida por Rob Liefeld y Jeph Loeb: *Supreme*, escrita por Alan Moore, y *Kaboom*. Pocas horas después de que se conociera la sorprendente noticia, otra sorpresa aún mayor se hacía pública: Awesome cancela prácticamente la totalidad de sus títulos, incluidos los dos contratados por Dude.

Dude Comics ha hecho públicos sus nuevos proyectos. Entre ellos se cuenta una nueva serie independiente norteamericana, *Strangers In Paradise* y varios lanzamientos de producción propia, tanto para la línea Célula como para la línea comic book. Pero sin duda, es el contrato con Awesome el que ha levantado mayores expectativas, dando a Dude el empuje publicitario que necesitaba para arrancar con un golpe de efecto que atraiga a los aficionados más numerosos del panorama nacional, los aficionados al cómic de superhéroes americano.

Supreme es una réplica de Superman, no sólo en cuanto a sus poderes y apariencia física, sino en cuanto a su entorno y características como personaje. La serie, publicada anteriormente en España por Planeta-DeAgostini, pasó por nuestro país sin pena ni gloria, pero la etapa que va a publicar Dude es la que cuenta con guiones de Alan Moore (*Watchmen*, *La Cosa del Pantano*), quien se hizo cargo de la colección a partir de su número 41. Con la ayuda de diferentes dibujantes, principalmente el más que notable Chris Sprouse, Moore ha redefinido completamente a Supreme, acercándolo aún más al mito de Superman, hasta el punto de que muchos consideran que el mejor Superman de la actualidad hay que leerlo en las páginas de *Supreme*. En todo caso, el trabajo de Moore ha sido el mejor recibido de todos los que ha realizado durante los últimos años en su vertiente comercial, desarrollada en numerosas colaboraciones para Image.

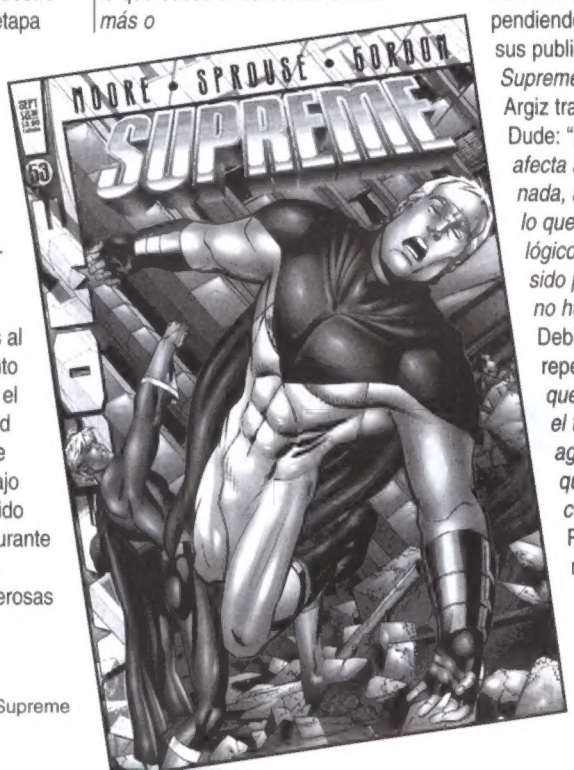
Kaboom, por su parte, es una serie escrita por Jeph Loeb (*Batman: The Long Halloween*) y dibujada por Jeff Matsuda (*X-Factor*), una de las emergentes estrellas del panorama artístico americano que practica el popular estilo *amerimanga*.

Lo sorprendente del anuncio de Dude está en el hecho de que han arrebatado esta licencia a competidores más potentes, como Planeta-DeAgostini, que negociaba la publicación de *Kaboom* y *The Coven*, otro de los títulos de Awesome. "*En un principio pudimos elegir entre cualquiera de las series de Awesome* - explica Jorge Iván Argiz, uno de los rectores de Dude junto a Andrea Parissi- *pero sabiendo que somos una editorial modesta, podíamos elegir dos como mucho, que al final fue lo que sucedió. La selección fue más o menos rápida. Nos consta que Planeta había hecho una oferta por Kaboom y The Coven, pero sólo había sido eso, una oferta. Nosotros realizamos la nuestra y los de Awesome decidieron libremente entre las distintas opciones que tenían sobre la mesa, posiblemente más de estas dos, y tuvimos suerte. Se nos ofreció The Coven, por ejemplo, pero no podíamos publicarla y encontrábamos estúpido tener los derechos para no hacer nada con ellos, así que los dejamos libres, como los de todas las demás series que no eran Supreme ni Kaboom. No era plan de ser como el perro del hortelano, que ni come ni deja comer.*"

Cuando aún no se había asimilado la noticia de que Dude publicaría material de Awesome, estallaba una nueva bomba: Awesome prácticamente cesaba sus actividades, suspendiendo la práctica totalidad de sus publicaciones, entre ellas *Supreme* y *Kaboom*. Sin embargo, Argiz tranquiliza a los lectores de Dude: "*La crisis de Awesome no afecta a nuestro contrato para nada, afortunadamente, porque lo que nos interesa, como es lógico, es el material que ha sido publicado y no el que aún no hubiese salido editado.*"

Debido a estas cancelaciones repentinas, "*Kaboom se ha quedado en un número bajo, el tres, pero forma un arco agumental completo, por lo que a todos los efectos es como una serie limitada.*"

Por su parte, el stock de números acumulados de *Supreme* supera la doce-



Supreme

na. "*Si en un futuro Awesome reanuda las series* -añade Argiz- *tenemos una primera opción para seguir con los derechos de estas dos, por lo que estamos verdaderamente tranquilos respecto a ese tema.*" En todo caso, no se prevén nuevos movimientos internacionales por parte de Dude en un futuro inmediato: "*En cuanto a licencias americanas no, tenemos claro que no podemos abarcar más de lo que podemos manejar, y por ahora ya está bien, aunque en un futuro estamos seguros de que habrá algo más, pero hay que ver cómo funciona la cosa y asentarse.*" La fecha de salida prevista para *Supreme* y *Kaboom* es septiembre de 1998.

OTROS LANZAMIENTOS

Strangers In Paradise está programada también para septiembre de este año. Se trata de una serie independiente americana de corte realista creada en 1994 por Terry Moore. En Dude Célula saldrán, posiblemente antes de que acabe el año, *Templarios*, de Nacho Fernández y Eduardo Alpuente, y *40.000 Megatones*, de Carlos Olivares. Por su parte, 1999 verá aparecer en formato comic book una serie de 4 números titulada *La hora de Judas* y firmada por Juan Carlos Cereza y Jesús Sáinz. Para ese mismo año se espera que llegue *La guerra del anillo*, serie de espada y brujería de Roy Thomas. En el Salò del Cómic de Barcelona de este año, deberían aparecer *Bone*, de Jeff Smith, y *Creatures*, de Xavi Marturet, Paco Díaz y Eduardo Alpuente, dentro de la línea de comic books, y *Pitiflor* y *R-Boy*, ambas de Rebollo, *Rafalito Matador*, de Pablo Velarde y *Trop*, de Germán García, bajo el sello Célula. La anunciada *Anthem* queda pospuesta, según Argiz, debido a que "*Al ser una serie regular queremos asegurar un fondo de números hechos para no romper las fechas de salida, al final ya es definitivo que los números 1 y 2 los hará Jesús Merino y el tres Rafa Fonteriz. Los guiones, por supuesto, de Roy Thomas.*"

AUGE Y CAÍDA DE AWESOME

Awesome es la editorial actualmente dirigida por Rob Liefeld. Tras su polémica despedida de Image -de donde fue expulsado por los demás socios-, Liefeld permaneció en activo bajo el sello Maximum Press. En mayo de 1997 la empresa pasaría a denominarse Awesome, en lo que supondría mucho más que un simple cambio de nombre de efectos cosméticos. Si la reputación de Liefeld -como artista y como empresario- se había degradado notablemente durante los últimos años, Awesome le iba a servir para recuperar el prestigio, al menos como editor. Atraídos por dos figuras de tanta influencia como Alan Moore -firmemente comprometido con *Supreme*, y posteriormente con otros proyectos como *Judgment Day* o el relanzamiento de *Youngblood*- y el guionista Jeph Loeb, que en Awesome desempeña funciones de dirección editorial, algunos de los mejores valores de las grandes editoriales -especialmente de Marvel- han firmado contratos con la nueva editorial. Es así como en pocos meses Awesome ha conseguido tener trabajando a Chris Sprouse en *Supreme*, Jeff Matsuda en *Kaboom*, Ian Churchill en *The Coven*, Ed McGuinness en *Fighting American* y Steve Skroce en *Youngblood*.

Aunque Liefeld aún se ha visto implicado en algunos casos polémicos -como la demanda por plagio interpuesta porMarvel contra Awesome debido a las semejanzas de Fighting American y el Capitán América, que se saldó con la autorización judicial para que se publicaran las aventuras de Fighting American, aunque con ciertas modificaciones leves-, la marcha arrolladora de Awesome durante los últimos meses parecía prometer un futuro esplendoroso para la nueva editorial. Por eso la sorpresa ha sido monumental al saberse que paralizaba casi todas sus producciones. Awesome estaba financiada por Crossroads Communications, una empresa dedicada a la financiación de compañías con intereses en el mundo del espectáculo y el entretenimiento. Según explicaba Jeph Loeb, "*Crossroads nos adquirió para ser una entidad que creara propiedades para Hollywood, televisión, software, juguetes, de todo*". A finales de marzo, Liefeld y Loeb comunicaban a los profesionales contratados por Awesome que interrumpieran de inmediato todos sus trabajos, ya que había sido retirada la financiación de la división de comics de Awesome Enterteinment, aunque se mantenía para las secciones de cine, televisión y juguetería de la empresa. Los artistas confirmaron que Awesome había suspendido sus operaciones. Según Chris Sprouse: "*Por lo que yo sé, Awesome ha cerrado, aunque puede que aún saquen alguna serie.*" Liefeld se ha apresurado a comunicar que "*Hemos hecho un reajuste drástico, pero no hemos cerrado*" y a informar de que estaban buscando nuevas fuentes de financiación. A la hora de redactar esta información la situación es un tanto incierta. Según el mismo Liefeld, todas las series están "*suspendidas*", excepto tres: *The Coven*, de Jeph Loeb e Ian Churchill, *Menace*, escrita por la actriz y compañera de Will Smith Jada Pinkett, y *Re: Gex*, la nueva creación del mismo Liefeld. Durante las próximas semanas se podrá valorar si estamos ante el definitivo hundimiento de Awesome y, por ende, de Rob Liefeld, o sólo se trata de un revés económico superable.

Santiago García

Barcelona, de exposición

A pesar de todo, se mueve

12X21: DISEÑO, BONITO Y BARATO

Este 1998 se nos ha iniciado pletórico en exposiciones, como si la confluencia de los astros y el voluntarismo militante de unos cuantos se empeñase en alzar un espejismo de reconocimiento cultural de la historieta, por lo menos en Barcelona y en Catalunya. La última inauguración, a esta fecha de entrega, ha sido la denominada *12X21,* o sea, 12 dibujantes para el 21, hay que reconocer que es un ingenioso título que juega con la simetría capicúa y además vende la imagen de dibujantes, ojo, no historietistas, como promesa del mañana, del siglo veintiuno, del próximo milenio, del más allá del acá. Ingeniosa y acertada idea de marketing, ya que asomarse al futuro, desde la leve perspectiva decorativa del diseño, es algo que siempre atrae a las instituciones, y más a las progresistas, y el Instituto de Cultura del Ayuntamiento de Barcelona es una de ellas. En el haber de dicha institución hay que apuntar una atractiva y continua campaña de actos de promoción de la lectura bajo el slogan de *La aventura de leer* con una cierta presencia de la historieta. Y en su haber habrá que poner también esta exposición, por aquello de más vale exposición realizada que cientos ideadas. Otra cosa es que nos parezca un montaje superficial, tirando a gratuito y prescindible, que además entorpece la visión, sin apenas guión y que se valora por la presencia de un número determinado de originales, muy interesantes eso sí, acompañados por breves textos.

Todo ello precedido por un prólogo de gracioso y nostálgico quiosco en el que se escenificaban los antecedentes historietísticos de los doce de la fama, y culminado en una breve y significativa referencia a sus continuadores.

De la selección de autores: Nazario, Gallardo, F. de Felipe, Bernet, Max, Pere Joan, Brocal, Kim, Pellejero, Seguí, Cifré, Boldú, se podría decir que son casi todos los que están - si aceptamos que lo del 21 no pasa de ser una argucia publicista-, y que no están todos los que son. Esta inevitable arbitrariedad, ejercida según sus competencias por Ramón de España, supuesto comisario del evento, sólo chirría, desde mi también inevitable subjetividad, en el caso de Boldú, ese señor que ha hecho de su pasada, en los varios sentidos de la palabra, intimidad su negocio, pero que no aporta a la historieta otra cosa que su descaro, aunque su militancia en la incorrección política tenga un cierto punto atractivo.

Brüsel

EN EL MUNDANAL RUIDO

Por lo demás el acto social de la inauguración estuvo muy animado y concurrido, con presencia de autoridades municipales y amplia asistencia de público que afortunadamente abarrotaba los bajos del Palau de la Virreina y no los salones de la exposición, lo que hubiera dificultado aún más su visión. Pero daba gozo contemplar aquel gentío que hablaba de sus cosas y de sus proyectos vacacionales, sin dejar de estar atento a los platos de pinchos de tortilla de patatas, que desaparecían raudos y misteriosamente cual ovnis engullidos en los agujeros negros de la vida social. En fin, que vimos a los amigos, ojeamos algunas imágenes y nos fuimos con la voluntad de regresar para constatar el atractivo de una variedad de estilos que destacan la validez expresiva de la historieta a pesar de las limitaciones del soporte en el que se exhiben.

CIUDAD & CÓMIC: UN ENCUENTRO INEVITABLE

Curiosamente esta exposición fue en su día anunciada como la concreción barcelonesa de otra exposición más ambiciosa y más

...NO SE QUE HACEEER ...
LAAAR-ME Y NO SE CONTRA QUEEEE !!!
¿QUÉ HACEMOS ROBERTO ?
¡REPARTIR!
DR. BORIN
STRUiiiNNKKK
ME ODIO Y QUIERO MORIR YE YE YU YU ME ODIO Y QUIERO MO-RIR !!
HATE

Roberto España y Manolín

¡TOMA REBELATE CONTRA ESTO SI PUEDES, "MARCHOSO"!
PUÑAU
¡ENCAJA ESTE "SOLO" DE GUITARRA, SO BETOVEN !!!
ziiP
YU-YU
YE YE
GRR!
CUANDO ACABE CON NOSOTROS...MAS QUE LA "GENERACIÓN-X" VAIS A PARECER LA "GENERACIÓN-RIP"...MAMARRACHOS !!!
TOÑAU
AYBA !!!...¡PARA ESTAR PARADOS!...CORREN QUE SE LAS PELAN JEJEJI!!
¡AHORA VERAS! ¿PROBANDO UNO,DOS, PROBANDO UNO,DOS! ¿SEMESIENTE?
TUP TUP TUP

universalista la de *Ciudad & Cómic*. No ha sido así y el reto queda pendiente y no por reivindicaciones localistas sino por la sencilla razón de que Barcelona es una de las urbes más representadas en el ámbito de la historieta. El caso es que *Ciudad & Cómic* fue la primera gran exposición de la temporada, y será aún visible cuando leáis estas líneas en el Centro de Cultura Contemporània de Barcelona, el organizador del evento y otra de las instituciones que más presente tienen a la historieta en sus actividades. El origen de esta exposición es otra que se montó en el Colegio de Arquitectos de la Rioja bajo el titulo de *Arquitectura y Cómic*. Origen que ha sido desarrollado, pero que condiciona esta muestra comisariada por José Miguel León con la colaboración de Fco. Javier García y Jesús López Aranguren. Y condiciona porque la exposición refleja más la visión arquitectónica de los edificios y su ordenación, que la urbanística de las particulares relaciones sociales que se dan en el ámbito ciudadano. Pero matizando lo anterior hay que dejar claro que *Ciudad & Cómic* es una exposición con un guión bien estructurado, ágil y atractivo, que consigue atraer la atención del profano sin decepcionar al aficionado a la historieta. La exposición se ordena en tres grandes bloques: la ciudad histórica; la ciudad contemporánea y la ciudad del futuro. En el primer bloque, en el que conviven la recreación arquitectónica bien documentada junto a estereotipos más bien gratuitos, hay siete ámbitos culturales: Egipto, Grecia, Roma, la ciudad medieval, la ciudad árabe y el Lejano Oriente, las culturas precolombinas y los asentamientos indígenas y las colonias y el Far-West, con ilustraciones de Hergé, Martin, Uderzo, Foster, Hugo Pratt, Giraud, Jacobs, Darnís, Ambrós, Bourgeon, Bess y Morris. El segundo bloque de la exposición se nutre de lo que los ojos del historietista han grabado en directo. A través de esos retazos de mirada que son las historietas nos asomamos al desarrollo de las ciudades americanas y europeas en los inicios de este siglo que ahora acaba. Después nos acercaremos a la perspectiva de la vanguardias arquitectónicas para bajar enseguida a la realidad de la calle, de esos accidentes urbanísticos que son los rascacielos, de la imposible individualidad de los chalets, del territorio fronterizo donde la ciudad perdió hace tiempo su nombre y de la nocturnidad. Aquí, como es lógico, el número de historietistas expuestos es muy abundante y aún así insuficientemente representativo, pero ahí están Winsor McCay, Will Eisner, Tardi, Schuitten, Ted Benoît, Daniel Torres, Ever Meulen, Calatayud, Martí, Loustal, Muñoz....como muestra de esa intensa relación que existe entre la historieta y el hecho urbano.

Y el final, cómo no, corresponde al futuro, a ese terreno amplio donde se mezclan y confunden la imaginación, la fantasía y la especulación. Schuiten tiene un espacio propio y llamativo, el de las Ciudades Oscuras y las Tierras Huecas, en este bloque que también trata de la megápoli, de la ciudad postnuclear y, en fin, de las múltiples variaciones posibles en clave de tiempo venidero y de los cambios sociales y tecnológicos que pueden llegar a producirse. Un espectacular remate en el que participan también Moebius, Otomo, Font, Bilal, Alex Raymond, Mézières, Bourgeon, Juan Giménez, Druillet, Corben, Taniguchi.....

Pepe Gálvez

J. Edén

Terry Laban

YESSIR! I'LL READ A LITTLE PAPER, DRINK A LITTLE COFFEE, TAKE A LITTLE NAP, MAYBE A WALK, AND THEN SIT DOWN AND PRODUCE SOME WORK OF UNQUESTIONED MERIT.

Cud Comics

Nacido en Detroit en 1961, Terry LaBan consiguió sus primeros trabajos profesionales como caricaturista político en publicaciones de la prensa local antes de debutar en el campo de la historieta en 1987 con una historia aparecida en la revista *Vortex*, que publicaba la editorial de mismo nombre. Animado por este debut, pero ante la ausencia de ofertas de editorial alguna para desarrollar sus ideas, se encaminó por el terreno de la autoedición y creó un "mini-comic" (lo que aquí denominaríamos como fanzine) con el título *Unsupervised Existence*, del cual editaría dos números, en el 87 y 88. Estos dos números, de ocho y doce páginas, respectivamente, alcanzaron una difusión en torno a los mil ejemplares y fueron posteriormente reeditados por Rip Off Press como *Twice Told Tales of Unsupervised Existence*, captando la atención de Fantagraphics, que ofreció a LaBan la continuación de la serie bajo su sello. Esta segunda etapa duraría siete números entre 1989 y 1992 y reportaría a LaBan una acogida crítica favorable, incluidas varias nominaciones para los Harveys, pero no así la atención del público en una cantidad suficiente para su prolongación. La mayor parte de las historias de *Unsupervised Existence* serían recopiladas en dos tomos editados por Fantagraphics: *International Bob*, de 1993, y *Love's Not A Three Dollar Fare*, de 1995. Este último recoge las historias protagonizadas por Suzy y Danny y es una típica pero agradable comedia sobre jóvenes urbanitas, relaciones de pareja y conflictos sentimentales. Por su parte, *International Bob* comienza con las historias de Suzy y Danny en las que aparece como secundario el personaje de Bob Cudd, pero se concentra luego en las peripecias en solitario de éste, a partir de que inicia un viaje a tierras lejanas con el fin de olvidar a una mujer, y es entonces cuando adquiere un carácter más interesante.

La narración de las andanzas del reticente viajero Bob por Grecia, Turquía y la India (tras un breve desvío por París) tiene todo el sabor de una experiencia real. LaBan hace un retrato fascinante de los parajes que Bob recorre y de las gentes que encuentra y, aunque la mente de Bob se haya en un permanente carrusel emocional, oscilando entre el miedo incontenible a lo desconocido, el deseo imperioso de volver a la seguridad del hogar y la comunión cuasi-mística con la belleza natural de los lugares que haya a su paso, *International Bob* se erige como una auténtica oda a la aventura de viajar, en la que el dibujo de LaBan alcanza cotas notables de barroquismo, sugestión y capacidad de observación (la puesta de sol sobre el Bósforo, los trenes atestados de gente, la estética hortera de los turistas).

Tras la decepcionante acogida del público e impulsado por un deseo de cambiar su registro por uno más humorístico y ácido, La Ban crea para el sello Eros de Fantagraphics (en la época en que Gary Groth aún se molestaba en intentar disfrazar con algo de respetabilidad la división porno de su compañía) *99 Girls*, una historia de burdeles en el *Far West* con la cual da rienda suelta a su vena más cruel.

Bob Cudd

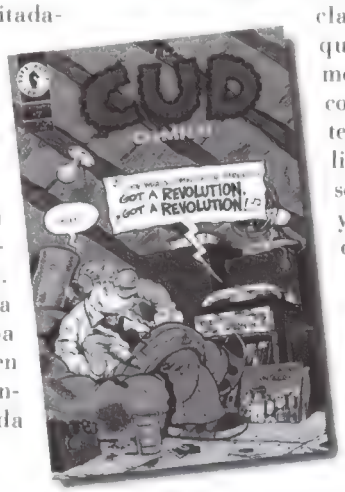
Este tono caústico y sañudo, será lo que diferencie *Unsupervised Existence* de *Cud*, la nueva serie que inicia a finales de 1992, de nuevo en Fantagraphics y en la cual reaparece el personaje de Bob Cudd, si bien con personalidad y entorno diferentes a los que conociamos ("*El mismo actor en otro personaje*", lo define el autor). Ahora Bob es un grotesco creador de *performances* que alcanza fama y fortuna desorbitadas del modo más absurdo, pero a quien se le resiste la felicidad y la paz de espíritu, argumento que sirve a LaBan para perpetrar una sátira disparatada en torno al mundo del arte y las miserias del éxito. *Cud* contiene también historias cortas de diferente extensión y temática, algunas de las cuales protagoniza una autocaricatura del propio LaBan y que en ocasiones resultan más brillantes y divertidas que la serie principal (como las dos planchas de *Karmin' Around*, o las dificultades de un alma para encontrar un cuerpo en el que reencarnarse que sobreviva a los primeros meses de vida).

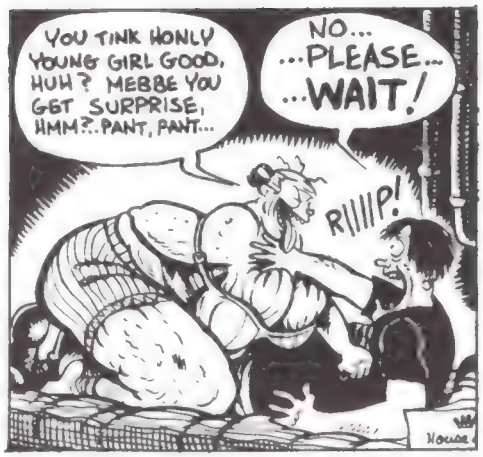
Tras ocho números, los avatares del mercado llevan a LaBan a separarse de Fantagraphics, pasarse a Dark Horse e iniciar una nueva etapa de *Cud*. Los nuevos protagonistas del nuevo *Cud* (que primeramente son presentados en sociedad en un relato serializado en *Dark Horse Presents*, números 93 al 95) son Eno y Plum (a quienes el público español pudo conocer gracias a un arrebato raro de Norma, que publicó en junio del 96 una recopilación de sus primeras historietas), una premeditadamente arquetípica pareja de veinteañeros desasatrados que LaBan emplea para engarzar una sucesión de peripecias con un nivel de comicidad pura más elevado que en su obra anterior. Una comicidad más desenfadada, menos grave y más efectiva que la que protagonizaba Bob, que se refleja tambien en el dibujo, bajo la sorprendente y autoproclamada influencia del estilo *Archie*, adquiriendo una cualidad muy atractiva.

Paralelamente al desarrollo de esta última etapa de *Cud*, LaBan principia una nueva faceta profesional al aceptar encargarse de un guión para la serie *Grendel Tales*. Faceta ésta de guionista para series de acción/fantasia que continuará en 1996 con dos colaboraciones para el sello Vertigo, -la historia en tres partes *The Goldie Factor*, que inauguraba la serie *The Dreaming* (abril 1996) y la miniserie *The Unseen Hand* (sept. 1996)- y que se salda con desigual fortuna.

The Devil May Care, su aportación a la saga "grendeliana" (un universo fantástico y futurista creado por Matt Wagner y continuado en estos *Grendel Tales* por diversos guionistas y dibujantes, del cual en nuestro país sólo conocemos el *Four Devils, One Hell* de James Robinson y Teddy Kristiansen, editado por Planeta) es un excelente relato, ilustrado eficazmente por Peter Doherty, que versionea el mito de Romeo y Julieta. Una historia de amor condenado, entre un rudo jefe de un clan guerrero y una doctora que dirige un hospital en medio del caos, que redunda con buen pulso en las constantes de violencia, drama y fatalismo que caracterizan esta serie, instauradas por Wagner y continuadas con sorprendente eficacia por sus ya numerosos sucesores. *The Goldie Factor* es también un brillante trabajo continuista, en este caso de la mitología creada por Neil Gaiman en *The Sandman*.

THAT EVENING...
I DON'T GET IT, ENO-- YOU SAY YOU DON'T KNOW WHERE MY SHIRT IS, THEN I FIND IT HIDDEN IN YOUR DRESSER!
LET'S JUST FORGET ABOUT IT, ALL RIGHT?
Eno y Plum



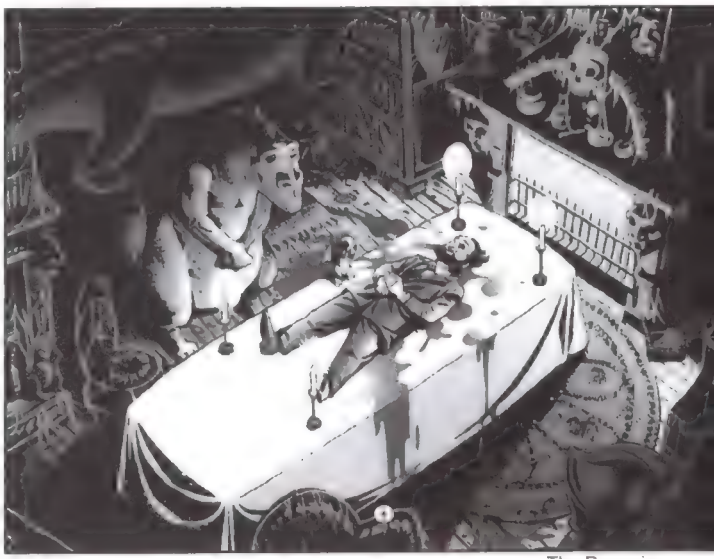


Cud Comics

en el cual LaBan introduce rasgos de su humor, sobre todo en el divertido retrato de las personalidades de los conflictivos hermanos Caín y Abel y en la peculiar imaginería onírica de la historia (el oasis de piernas, los paraísos utópicos). Una estupenda historia que se ve aún mejorada por la impecable labor de Peter Snejberg en el dibujo.

Por contra, *The Unseen Hand* goza de la distinción de ser el peor trabajo de LaBan y uno de los peores editados por Vertigo. El guión parte de una premisa absurda (la economía mundial está controlada por un pequeño grupo de personas ultrapoderosas que la manejan a su antojo y conveniencia) y la sucesión de acontecimientos que lo componen no obedecen al más mínimo sentido de la plausibilidad. No es que caigan en el ridículo sino que se revuelcan continuamente en él. La visión que propone de los países del este, conflicto de la ex-Yugoeslavia incluido, es absolutamente maniquea, tópica y plagada de lugares comunes. LaBan se autodefinió en una entrevista como un lector compulsivo y como un hippie atrasado y, ciertamente, *The Unseen Hand* parece fruto de una combinación del abuso de malas lecturas (o mal digeridas) y de una ingenuidad filosófica cimentada en la añoranza de trasnochados "veranos del amor". A las alarmantes deficiencias del guión, se suma la deconcertante labor del dibujante (Ed Hillyer, alias "Ilya", un habitual de la escena independiente británica) que, se diría que llevado por una consciente intención saboteadora, ofrece no sólo una labor gráfica muy mediocre comparada con sus trabajos más personales, sino una plasmación visual que acentúa lo ridículo y lo vulgar que de por sí ya abunda en la historia. En esencia, *The Unseen Hand*, viene a ser una historia de viajes, de un hombre enfrentado a un mundo muy distinto del suyo, sin embargo parece imposible que sea su autor el mismo de *International Bob*.

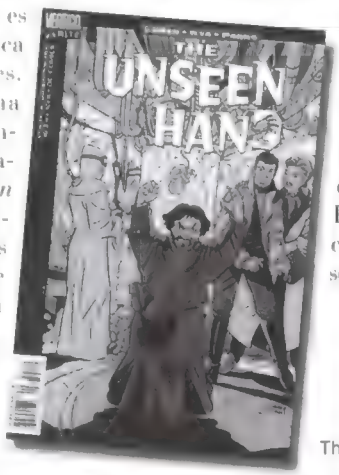
Desde la aparición del último *Cud*, en septiembre del 97, y hasta la fecha, poco se ha visto de LaBan, más allá de su colaboración (no sé si regular) en *Mad*, que ejerce sólo como ilustrador de textos aje-



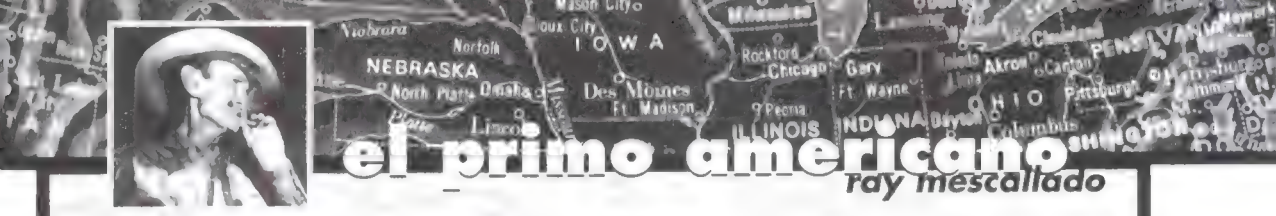
The Dreaming

nos. Para los próximos meses está anunciada la vuelta de Eno y Plum en un tebeo homónimo que editará la recientemente creada Oni Press. Es de desear que en caso de continuar también su labor como guionista para el *mainstream* (o *semi-mainstream*) sea para bien y nos haga olvidar el patinazo de *The Unseen Hand*.

En todo caso, y por si cupiera duda, un autor a seguir



The Unseen Hand



el primo americano

ray mescallado

LO QUE YO HARIA SI ESTUVIERA AL MANDO

Como dije en mi última columna, la exitosa industria del cómic japonés no puede servir de modelo sobre el cual corregir el cómic americano, pero al menos puede proporcionar un marco de referencia para los posibles temas a tener en cuenta. Dicho lo cual, no toqué una de las más trascendentales carencias de la industria americana en estos momentos.

Lo que falta es competitividad. Dicho de manera sencilla, no hay suficiente competitividad en la industria americana del cómic -especialmente frente a otras formas de entretenimiento- y no hay suficientes intentos serios de impulsar dicha competitividad. El cómic es una industria moribunda que se rindió demasiado rápidamente: pasó de gorda y complaciente a macilenta y desmoralizada en dos décadas; esa fase intermedia de ser delgada y hambrienta y estar dispuesta a hacer lo que fuera necesario fue un simple parpadeo en el transcurso. (Por cierto que situaría ese parpadeo a mediados de los 80: los comics alternativos aún eran los excitantes nuevos herederos de los underground de los 60; los comics *mainstream* revivieron a los superhéroes con cosas como *Watchmen* y *The Dark Knight Returns*, mientras que el género de terror fue revigorizado por *Swamp Thing*). El actual estado de la industria se define por el temor a perder al público que ya tiene; es un miedo comprensible, teniendo en cuenta cómo están hundiéndose las ventas -pero también es una solución a corto plazo, en el mejor de los casos. Debe iniciarse una acción a largo plazo. Con eso en mente, estas son las cosas que yo haría si tuviera control de la industria del cómic americano.

Uno: Despedir a los cabrones. Vale, no es una recomendación muy específica, pero las jerarquías de los principales editores están verdaderamente congeladas. Los editores tienen miedo de asumir riesgos sustanciales y en lugar de ello confían en trucos como *Cataclysm*, *Superman (Rojo y Azul)*, *Identity Crisis* y *Heroes Reborn*; por la parte creativa, algunos de los caballos de carga favoritos de antaño siguen reciclando fórmulas que sólo atraen al cada vez más menguante número de fans *hardcore*. Despedir a un ochenta o noventa por ciento del personal editorial y creativo del cómic americano sería un buen inicio. No debería haber seguridad laboral escribiendo una tras otra series de mierda que se venden moderadamente bien; no debería haber un cheque fijo por suministrar un *crossover* poco inspirado tras otro. Puede que suene mercenario y despiadado, pero si la gente involucrada en hacer comics tuviera más en juego en el incremento de las ventas, en generar públicos mayores, el juego actual de Aplaquemos al *Fanboy* podría dar paso a decisiones más ambiciosas por parte de todos.

Dos: Reconsiderar el contenido. ¿A qué no os lo imaginabáis? Demasiados superhéroes y muy poco de... bueno, de cualquier otro género. Todos los hemos oído decir, sabemos que en estos momentos es una lenta batalla cuesta arriba, pero es preciso no olvidarlo. Yo, por ejemplo, querría ver melodramas estilo *Melrose Place* y sátiras académicas lovecraftianas abriéndose camino en los tebeos.

Tres: Eliminar el formato de folleto de 32 páginas. El formato actual de los comics es demasiado caro y proporciona una lectura demasiado breve para competir con otras formas de entretenimiento. Si no tienes ya un hábito regular de lectura de comics, no es muy tentador para iniciarlo. Desde luego, ha habido varios intentos de hacer comics más atractivos para el público que *no* lee habitualmente -por ejemplo, las recopilaciones en libro (muy notablemente la línea *Essential* de Marvel) y los inminentes Gigantes de 80 páginas de DC- pero hay que cambiar el estándar, también. Desde mi punto de vista personal, me gustaría ver comics de cien páginas con el treinta o el cuarenta por ciento de esas páginas dedicadas a anuncios y el resto a historias y artículos de diferente clase. Con esa cantidad de publicidad, el precio podría mantenerse fácilmente en tres dólares por número -aproximadamente el mismo que el de una revista semanal como *Time* o *People*.

Con estos cambios en cuanto a creadores y editores, los niveles subsiguientes -distribuidores y librerías especializadas- también se verían afectados. Y eso nos conduce a la última cosa que haría, la cual tendrá que esperar hasta la próxima columna: específicamente, una drástica reconsideración del papel del mercado directo. Permenzcan a la escucha... será divertido.

¡Consigue los números que te faltan!

[nunca es tarde si la dicha es buena]

U#1 DOSSIER: TEBEOS ES ESPAÑA. EL ESTADO DE LAS COSAS

U#2 DOSSIER: ENTREVISTA CON GALLARDO

U#3 DOSSIER MANGA: GUIA PARA NO INICIADOS

U#4 DOSSIER: ENTREVISTA CON MAX

U#5 DOSSIER GUIA DE NUEVOS ALTERNATIVOS AMERICANOS

U#6 DOSSIER ENTREVISTA CON MAURO ENTRIALGO

U#7 DOSSIER ¡SUPERHEROES!

U#8 DOSSIER ENTREVISTA FRANCISCO IBAÑEZ

U#9 DOSSIER ENTREVISTA CON CARLOS GIMENEZ

Y ADEMAS, TODAS NUESTRAS HABITUALES SECCIONES COMO: EL GALLINERO, AL GRANO, RESEÑAS, EL CHIVATO, ETC...

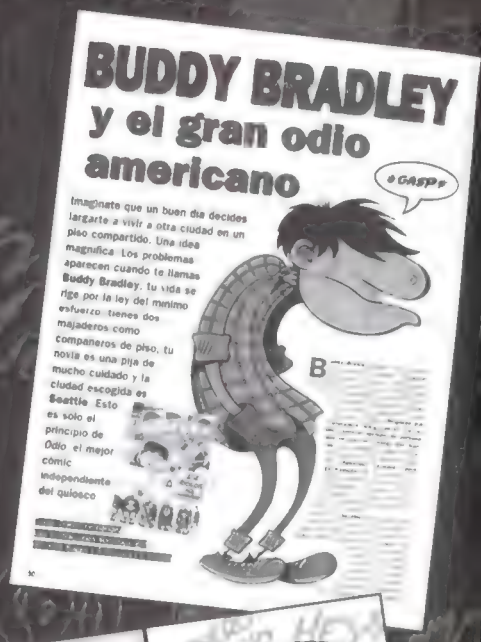
Camaleón Ediciones pone a tu disposición los números atrasados de esta, tu revista amiga al trepidante precio de 250 ptas (salvo los números 2, 4, 6, 7 y 8 que al tener más páginas cuestan 325 ptas) y el 9 (con 100 apretadas páginas!) a 395. Para indicar pedido escribir a:

El Boletín
Carlos González Fernández
Cerdeña 112, 3º 4ª
08018 Barcelona

¡Apresúrese, quedan pocos ejemplares y deseamos hacernos ricos ya!

el gallinero

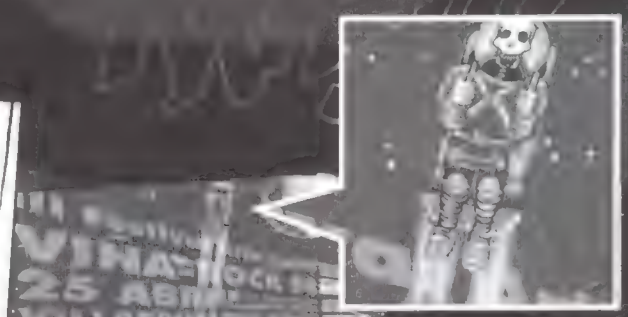
Arriba, el homenajeador: la revista Action & Sports nº3 (marzo 1998). Debajo, el homenajeado. U nº 5 (julio 1997), diseño y color originales de Luis Bustos.


BUDDY BRADLEY
y el gran odio americano
¡GASP!
Imagínate que un buen día decides largarte a vivir a otra ciudad en un piso compartido. Una idea magnífica. Los problemas aparecen cuando te llamas Buddy Bradley, tu vida se rige por la ley del mínimo esfuerzo, tienes dos majaderos como compañeros de piso, tu novia es una pija de mucho cuidado y la ciudad escogida es Seattle. Esto es solo el principio de Odio, el mejor cómic independiente del quiosco

¡ESPECIAL homenajes gráficos!

¡AHH! EL AMANECER SANGRADO SABE CON CONCIERTO DE LA MUERTE ...Y DE LA RESURRECCIÓN QUE ME ATAÑE
¡...APRESÚRATE, APRENDIZ DE VELOCISTA! ...QUE NUEVOS AIRES LLENAN MIS PULMONES COMO VINO JOVEN...
¡CUIDADÍN! CUIDADÍN, QUE VENGO MÁS PICAO QUE EL OMBLIGO DE PROMETEO... ¿SE PUEDE SABER QUÉ GUARRERIDA ESPAÑOLA LE HAS CONTAO Á MI NOVIA, QUE SE HA QUEDAO MÁS TIESA QUE LA PIERNA DE PITÁGORAS?
¿Y A MÍ QUE ME CUEN, PECADOR DE LA PRADERA? Y APARTA ESE FISTRO DE PISTOLA, QUE TIENES MÁS PELIGRO...
TIENES MENOS VERGÜENZA QUE RENATO DESCARTES LLAMANDO MÁQUINA A ESPINETE!
...QUE FEDERICO NIETZSCHE CON UN MARTILLO NEUMÁTICO!!!

Arriba, el homenajeado, El Apeman de Santiago Segurola. Debajo, el homenajeador, el Sombra de la Pradera por Santiago en Alan Smithee nº2



Izquierda, el homenajeado. Calavera Lunar de Monteys. Derecha, el homenajeador, cartel del III Festival Arte-Nativo Viña-Rock 98.

BETO HERNANDEZ

Los hermanos Hernandez se marcharon sin haber llegado nunca. Víctimas de uno de los más clamorosos casos de tratamiento injusto por parte tanto del público como de la crítica, Jaime y Beto cometieron el pecado de adelantarse a su época y ejercer de pioneros. Anticipándose al actual auge del cómic alternativo americano -ejemplificado en nombres tan interesantes como los de Dan Clowes, Peter Bagge, Chester Brown, Charles Burns o Seth-, los Hernandez iniciaron una revolución artística y temática que serviría para hermanar las herencias anteriormente incompatibles del *underground* y del cómic comercial en una historieta carente de etiquetas que se distingue por su propio valor individual.

Publicados fragmentariamente en España desde hace años, su obra ha pasado desapercibida entre nuestro público. Más lamentable es la ausencia de esfuerzos críticos por informar, evaluar y comentar las páginas procedentes de *Love & Rockets*. Para gran parte de la crítica de los años noventa, demasiado preocupada por demostrar que estaba a la última, los Bros han sido agua pasada sobre la que no convenía detenerse demasiado, pendientes de llegar a la siguiente estación. Así, entre expresiones de perplejidad como "*Hombre, qué vamos a decir de los Hernandez que no se haya dicho*", han pasado los años sin que se diga nada realmente serio o meditado sobre dos de los pocos autores que verdaderamente justifican la historieta como vehículo de expresión, entretenimiento y reflexión con inquietudes adultas. Todo el mundo reconoce la categoría de Gilbert y Jaime -decir lo contrario no es de buen tono- pero indefectiblemente sus nombres son olvidados en la elaboración de cada lista de grandes obras, en la redacción de cada enciclopedia del cómic.

La concesión del Premio a la Mejor Obra Extranjera en el Saló de 1997 a *Río Veneno* y la visita a España de Beto Hernandez en mayo de este año para recoger dicho galardón nos sirven como excusa para poner nuestro granito de arena en la reparación de tamaña injusticia. No hemos querido repetir aquí otra de las injusticias habituales en los pocos textos que han tratado a los autores de *Love & Rockets* en nuestro país, que es la de considerar a los hermanos como un solo ente indivisible, así que nos reservamos a Jaime para un futuro *U*.

Beto Hernandez es uno de los más grandes autores que ha dado el siglo de la historieta. Vamos a intentar conocerle un poco mejor.

beto SEGÚN beto

Notamos esas raíces porque nos traen un montón de costumbres antiguas, viejas supersticiones, viejas formas de cocinar, historias de cosas que pasaron allí, cosas sencillas como ésas. Siempre sentí que vivía en dos mundos. Uno era el pequeño mundo mexicano, porque casi todo el mundo que conocía, parientes, primos y hasta los chicos del barrio eran mexicanos. Luego el colegio era un mundo diferente. Estaba muy mezclado étnicamente. Tenía un montón de amigos negros, blancos, japoneses. Algo que puedo recordar desde siempre es que nunca me daba cuenta de las diferencias entre razas excepto por el color de la piel.

Fantastic Four #1

Como a muchos católicos, llega un punto en que la religión te jode de verdad. No es que crea que las religiones sean fascistas ni nada por el estilo, pero me acojonaba. Llegó al punto en que le tenía tanto miedo a la muerte que me iba al cuarto de baño y me ponía a temblar. Estaba cagado. Me parecía increíble que eso fuera a pasarme a mí. Estaba viendo la tele con mi familia, viendo alguna de esas estúpidas teleseries y yo allí sentado empezaba a sudar porque recordaba que algún día iba a morirme.

Recuerdo perfectamente *Fantastic Four* 1, sentado en el sillón, cuando Mario lo trajo a casa. Recuerdo el día que lo cogí, y Mario dijo: 'Éste es genial, salen monstruos.' No sabíamos quién lo dibujaba ni nada...

Supongo que nuestra madre nos dejaba leer tebeos porque ella lo había hecho. Para ella era nostálgico, supongo. Así que los tebeos fueron siempre muy normales para nosotros, eran algo cotidiano. Hasta que no fuimos al colegio no nos dimos cuenta de que éramos anormales.

Rara vez me compraba tebeos. Mario los compraba todos. Él los compraba casi todos hasta que llegó la locura de Marvel. Entonces dejamos los de DC y los *funny animals* y el *Mad* y sólo leíamos Marvel. Me gustaban las cosas de Ditko y Kirby, pero había otras que no me gustaban, como *Namor* o *Hulk*. Creía que porque no los entendía. No me daba cuenta de que es que no eran buenos. Pensaba que crecería y los entendería más tarde. Kirby y Ditko me encantaban desde el principio, no tenía que pensármelo dos veces. Pero cuando los otros tíos empezaron a llegar, cuando Roy Thomas empezó a escribir *La Patrulla-X*, esas cosas, pensaba que yo no era lo suficientemente inteligente para entenderlo.

Recuerdo que me gustaban tanto los Beatles que no podía soportarlo. Cuando era niño, me daba cuenta de que la música era yo, de que me hablaba directamente a mí – tanto como era posible a los nueve años. Después perdí interés en la radiofórmula porque empezó a hacerse repetitiva. Supongo que eso fue a finales de los 60. No estaba muy al tanto de la escena *under-*

ground, de tíos como Jimi Hendrix. Mario era adolescente, así que él escuchaba esas cosas, leía el viejo *Rolling Stone*, que yo pensaba que era una revista inmoral. Yo creía que era genial que la gente se volviera majara, pero a la vez decía 'Esto no es para mí. ¿Qué voy a hacer? Tengo 12 años.'

El que nos cambió de verdad fue *Slider*, de T. Rex. Lo escuchábamos y pensábamos que era el disco más tonto del mundo, y seguíamos escuchándolo, y nuestros gustos quedaron arruinados para siempre.

Por alguna razón, siempre creí que el rock and roll, los tebeos, la lucha libre y las películas de terror se mezclaban, en cierto modo, y cuando llegó el punk, era todas esas cosas que yo pensaba que se parecían.

Los dos primeros grupos que vi en directo eran muy majos – T. Rex y Mott the Hoople. Así que empecé bien, luego me sumergí en Deep Purple, Queen y grupos de mierda como ésos.

A Carol, mi mujer, le gustaban los Sex Pistols desde que sacaron el primer single, pero claro, ella tenía 14 años, así que tenía sentido. Como nosotros ya habíamos pasado por el *glitter* y toda esa mierda, por Kiss y todo ese rollo superficial pensábamos, 'Oh, aquí vienen otros.'. Cuando llegó el punk lo rechacé porque ya había pasado por tantas etapas con la música que enseguida pensé que se trataba de otra etapa, no lo quería. Eso debía ser a los diecitantos o ventipocos. Entonces vi un especial en televisión – el último grito en Inglaterra y me conmocionó, me horrorizó. Pero en lugar de joderme, me asustó, porque me hizo darme cuenta de que ya no era joven, las cosas estaban cambiando, que yo era de la época post-hippie, así que era parte de la generación vacía de la que ellos se burlaban. Así que me hizo sentarme y pensar, 'Un momento, ¿Es que ya no molo?'

El punk me volvió lo suficientemente creído para creer que podría hacer un comic book, y que era bueno y que estaba bien, en lugar de sentirme intimidado por los tíos de Marvel. Por horribles que fueran, al menos sabían dibujar edificios. Yo no sabía dibujar edificios a no ser que me los inventase, y eso me intimidaba. Y al igual que con el punk, llevé esa anarquía musical a los tebeos.

En cuanto salí del instituto, me puse a hacer tebeos para mí mismo, vagamente parecidos a *Love and Rockets*, pero eran para mí. Usaba algunos de los personajes de *Love and Rockets*,

AIDED BY HIS POWERFUL WEAPON, THE GOD OF THUNDER COULD EVEN CONTROL THE VERY ELEMENTS THEMSELVES!
BY STAMPING THE HAMMER TWICE, I'VE CREATED A RAGING THUNDER STORM!

Thor

que podrían ser Inez y Bang, pero me aburrí de eso, porque no parecía llevarme a ningún lado. No sabía qué hacer con ellos.

Dejé de aprender en cuarto curso, es decir, de aprender académicamente. Estoy sorprendido de haber llegado tan lejos, de ser capaz de pensar, porque dejé el colegio, me aburría. Sólo quería dibujar. ¿En qué año empezó la serie de televisión de *Batman*? ¿En el 66? Recuerdo que desde tercero lo único que quería hacer era dibujar a Batman. Batman significaba algo para mí, y el colegio nada.

No creía que fuera a tener éxito, pero tenía ideas. En el instituto tenía ideas. Quería hacer el tebeo definitivo. No sé de dónde había salido esa idea, pero recuerdo pensar en ello y contárselo a mis amigos: 'Voy a hacer el tebeo definitivo.' Creía que iba a hacer una *space opera*. Quería mezclar *Lo que el viento se llevó* con *Planeta Prohibido*.

En el segundo número de *Love and Rockets* básicamente me obligué a hacer *Radio Zero* y la historia de Errata Stigmata porque tenía miedo. No sabía qué hacer. Jaime ya tenía lo de Maggie y Hopey. Yo podría haber hecho a Bang e Inez, lo que de alguna manera era parecido, pero creía que Jaime ya lo había cogido y estaba haciendo un trabajo muy bueno. No sabía lo que estaba haciendo, así que me tiré un farol. Pospuse las cosas con *Radio Zero*.

Heartbreak Soup llevaba conmigo desde que era adolescen-

Adam West es Batman

Reed Crandall

te. Era mi período de fanático del cine, cuando empecé a ver todas las películas hechas antes de 1950 que ponían en la tele. Veía todo lo hecho antes de 1950 porque todas las películas tenían un sabor romántico, las buenas y las malas. Me gustaban todas. Luego pasé a las películas de los 50, y empecé a ver películas extranjeras, y cuando veía a Sofía Loren en películas como *Ayer, Hoy y Mañana* o cuando vi *Orfeo Negro* siempre pensaba: 'Esto sería una gran serie'. Como una especie de *Gasoline Alley*, pero en un entorno exótico, para poder dibujar chicas con camisetas ajustadas llevando cestas de comida en la cabeza. Era una fantasía infantil.

Si hay algo que no puedo soportar es la documentación. Esa es otra razón por la que Palomar es una ciudad imaginaria, porque odio documentarme.

Para *Heartbreak Soup* necesitaba un protagonis-

American Graffiti

ta. Tienes que ver las cosas a través de los ojos de un personaje. Pero no quería que el protagonista fuese totalmente obvio. Por eso Heraclio era originalmente uno más de la pandilla. Siempre quise que fuese él el protagonista pero no quería enfatizarlo tanto como hice con personajes como Luba o la Sheriff Chelo. En realidad creé alguno de estos personajes para alejar un poco a Heraclio y luego acercarlo un poco.

En *Human Diastrophism* el pobre tipo al que matan, el arqueólogo sueco, ve Palomar como un lugar bello, y le encanta, por el estilo de vida sencillo y el fabuloso paisaje, y dice 'Aquí los árboles no les dejan ver el bosque'. Y eso es básicamente, Palomar es un sitio encantador, es aburrido, pero un buen sitio para vivir. Normalmente la gente es genial. Chelo probablemente sólo ha tenido que disparar su pistola unas seis veces durante su carrera como Sheriff. Heraclio nos representa a nosotros, así que él sí que pude ver la belleza de Palomar... recuerdo que una vez alguien me dijo que por qué enfatizar tanto a Heraclio, que era un pringado, y eso me sorprendió, y pensé, ¿estoy siendo muy sensible? ¿es Heraclio como Charlie Brown o algo así? Así que tuve que pensar en ello, y pensé, qué va, no es un pringado.

Siempre se te ocurren ideas mejores. Una de mis historias más flojas es *An American in Palomar*. Si la hiciese ahora, sería un 60% mejor, sólo porque ahora sé qué es lo que estoy haciendo. Entonces no tenía tanta confianza en la historia.

Suelo empezar abocetando. A veces dibujo sólo una escena, dibujo a Luba hablando con alguien o inclinada usando una pala. Luego puedo escribir toda una escena alrededor de eso. ¿Por qué lo está haciendo? ¿Quién está hablando con ella? ¿Por qué está hablando con ella? A veces puedo escribir historias completas de esa manera. Así es como solía hacerlo. Ahora, normalmente tengo la siguiente historia en la cabeza mientras trabajo en una.

Las historias cortas me resultan las más difíciles de hacer, porque tienes que pensar en un final para ese mismo número, y muchas veces los finales son la parte más difícil. Así que es cuestión de suerte si alguna vez consigo hacer una historia que quepa en un solo número. Probablemente la historia más lenta que he hecho es *Love Bites* con Carmen y Heraclio. Fue la primera que obtuvo comentarios no muy buenos. Eso es porque era una historia completa y son muy difíciles de hacer.

Para ser sinceros, no he leído tanto. *Intento llevar* más allá las cosas que he visto en películas. Y mi propia vida...

No tengo mucha formación política porque nunca he seguido mucho la política. Escuchando a la gente hablar de política me di cuenta de que se parecía bastante a un culebrón, una espe-

cie de juego, pero las apuestas son muy altas. Me parecía tan ridículo y horrible, por lo serio que es lo que está en juego, que me aparté de ello.

Cuando veo bocetos de Crumb y está pintarrajeando, inventándose cosas, sé exactamente de dónde han salido. Es algo que casi podría calcar yo. Pero cuando Kirby se inventa algo, no tengo ni idea de de dónde ha salido. Gil Kane también es así. Se inventan cosas que no existen, pero ahí están y existen cuando miras el dibujo. ¡Esos monstruos con dos dedos del pie!

La influencia de Kirby en mi trabajo podría ser sobre todo la sutileza y la economía del dibujo de Kirby. Cuando Kirby quiere contar algo lo hace en tres viñetas. '¡Venga, vamos allá!' Mientras que Barks o Crumb podrían alargarse cinco o seis viñetas. Eso es algo que aprendí de Kirby. Era un gran auto-editor.

Creo que el problema con muchos de los artistas nuevos es que ya no se fijan en auténticos dibujos. Observar un cuadro de Picasso o de Paul Klee está muy bien, pero cogen eso y hacen unos rayones seudoinfantiles. Quizá esos tíos no dibujan tan bien. Pero me gusta pensar que la razón por la que estamos donde estamos es porque hemos observado el trabajo de buenos artesanos. Observamos el trabajo de Crane y el primer Caniff y Hogarth – incluso de los 60, tíos como Angelo Torres o incluso Al Williamson. Eso nos mantiene serios. Incluso aunque la mayoría de los dibujantes que conozco les gustan las cosas graciosas, siempre me ha gustado ver trabajos serios porque ahí hay más ambiente. Reed Crandall con sus líneas, y Angelo Torres con sus luces y sombras...

Lo que me ha inspirado son las mismas cosas que crecí leyendo. Me influía todo lo que leía, hasta lo malo. Pero estreché un poco los márgenes. Cuando pienso en Marvel pienso en tres tíos – no quiero hacer de menos a Artie Simek o Sam Rosen o Dick Ayers – pero pienso en Kirby, Ditko y Lee. Superman y Batman estaban tan fragmentados que cualquiera podía dibujarlos. Claro, que estaban los de Mort Weisinger, con los que crecí. Hay en ellos un sentido del humor que mantuve – cuando a Lois Lane le crecía la cabeza, los Bizarro – esa clase de historias ridículas, imaginarias me influyeron. Aparte de eso, creo que mis más fuertes influencias – y creo que Jaime también diría eso – son tebeos como *Little Archie*, *Archie*, *Betty and Veronica*, *Daniel el Travieso*. De hecho, mi estilo de dibujo es una mezcla entre Harry Lucey, que era un dibujante de Archie y Harvey Kurtzman, lo que es curioso porque nunca *había visto nada de Kurtzman hasta ya bien* entrado en los 20.

Siempre que nos entrevistan intento enfatizar que esto nos lo tomamos en serio, que hay otros artistas seriamente interesados en contar historias sobre la vida, olvidad los *Dark Knight*, olvidad los Superman convertidos en yuppies, olvidadlos.

Sofía Loren

Una cosa que me ofende un poco es que mi historia mejor acogida en los últimos cinco años o así fue la biografía de Frida Kahlo, la pintora mexicana. Yo no escribí esa historia, está basada en una historia real. Y Kim Thompson me ayudó mucho, me ayudó a organizar los globos, porque estaba muy crudo. Así que en realidad la escribimos Kim Thompson y yo. Luego simplemente la dibujé con un estilo abstracto en dos semanas. ¡Y es la historia que más les ha gustado a los fans! Me dejo los cuernos haciendo *Poison River* y dicen, 'Oh, esto es difícil de leer'. Y ya está.

Lo que intentaba hacer en *Poison River* era que todo el mundo tuviese su papelito, y cuando tienes 75 personajes, bueno, ¡No todos pueden tener su papelito! Pero era un desafío para mí... y obviamente para los lectores. Pero estoy aprendiendo a que algunos personajes simplemente estén. Y como dice Jaime, muchas veces esos son los personajes de los que los lectores quieren saber más. Pero tienen que pararse y pensar, 'Bueno, la razón por la que me gustan es porque no salen mucho en la historia.' Me siguen mandando peticiones de Errata Stigmata. Déjame que les explique algo a los lectores: no sale Errata Stigmata porque

no me guste el personaje, es porque no tengo absolutamente nada que decir sobre el personaje. Me gusta dibujarla, me gusta incluso hacer algún gag marginal con ella, pero no tengo nada que decir sobre el personaje. Y los lectores me siguen preguntando: '¿Dónde está Errata Stigmata? ¡Quiero ver a Errata Stigmata!' Y supongo que no importa. Es la vida del dibujante. Tienes que oír esa clase de cosas.

Con *Heartbreak Soup*, tenía unos objetivos. Quería atraer a los no-latinos, a falta de una palabra mejor, a que se identificasen con los latinos como seres humanos. Así de simple. Creo que he pensado así desde que era pequeño.

En este país constantemente te están recordando que no eres blanco... por el sistema o como sea, no me refiero a la gente individualmente,

Harvey Kurtzman

sino en televisión o los anuncios, esa clase de cosas. Los blancos son los normales y luego están todos los demás.

Los personajes no se escriben a sí mismos. Nosotros los escribimos. Jaime trabaja más con su inconsciente, yo soy más consciente de mis planes. Jaime tiene un plan, aunque no esté en la superficie.

La mayoría de los tebeos adultos que salían eran siempre sobre sexo y violencia. Los dibujantes decían: 'Oh, genial, voy a dibujar mujeres siendo golpeadas, coches explotando, armas.' ¿Qué tiene que ver eso con follar? O sea, yo quería hacer un tebeo de follar. Follar por diversión. Esa es la razón por la que hice *Birdland*, por la historia esa de 'Sexo igual a violencia, violencia igual a sexo.' Yo no creo que sea así.

Birdland fue muy difícil. No creo que pueda volver a hacerlo. *Birdland* surgió cuando iba a mitad de *Poison River*, que era una locura y me estaba volviendo loco manejando los mismos personajes y atravesando puntos difíciles en la historia, porque me sentía encerrado en esa parte de la historia en la que es difícil divertirse. Necesitaba tirarme de un edificio y aterrizar sin hacerme daño... los sesos desparramados por la acera y luego cogerlos e irme a casa, esa clase de cosas. Y era el clima del país, George Bush era aún presidente, y el sexo era de nuevo malo, el viejo tópico: puedes apuñalar a alguien, pero no puedes enseñar a dos besándose. Ése era el clima, y me dije: 'Manos a la obra.' Sexo desatado sin ninguna violencia. En realidad *Birdland* me decepcionó incluso a mí en el sentido de que básicamente era una telecomedia con tetas. Y me di cuenta de que era porque no me preocupaba de lo que pasaba. Me gusta el sexo y me gustan los chistes, y que todo el mundo se lo pase en grande, y que las mujeres controlen, todo eso es importante para mí. Aunque me lo pasé muy bien haciéndolo, sigo pensando que el sexo en *Love and Rockets* es mucho más excitante.

Parte del problema, al menos en mi caso, creo que más que en el de Jaime, es que aunque esté dibujando 1956 ó 1968 ó 1975 ó 1989, siempre parecen los años 50. ¡Es mi manera de dibujar! Y la manera en que dibujo a las mujeres. Así que tengo que ser muy específico con el marco temporal.

Es un poco hablar por hablar, pero veo más a alguien como Peter Bagge convirtiéndose en su propio jefe, autopublicándose, por la manera en que trabaja, cómo piensa, y cómo le gusta involucrarse en todos los aspectos de la publicación. Obviamente eso le ha ayudado, porque *Hate* es, creo, el título que más vende de Fantagraphics. Cabrón. ¡Al menos para él ha funcionado! Se lo ha currado, y es algo que le gusta hacer. O quizá no, pero insiste en hacerlo, en hacer que funcione. Así que le puedo ver autopublicándose algún día. ¿Pero nosotros? Ni hablar... bueno, podríamos cometer el peor error de nuestras vidas, pero...

Conozco a una persona que tenía 13 años la primera vez que leyó *Love and Rockets* y ahora tiene 25. De 13 a 25, eso es mucho tiempo de madurar. Así que resulta halagador cuando siguen siendo fans, seguro. Incluso aunque sea algo nostálgico, un rollo sentimental, a mí me parece bien. Lo sentimental nunca me ha molestado. No sé por qué les molesta tanto a los artistas y a los críticos: 'Oh, es sentimental... no puede ser bueno.' Nunca he entendido la ira contra lo sentimental. O sea, entiendo que se prefieran cosas mejores, pero nunca he entendido qué es lo que les cabrea. Es obviamente algo

personal. Les cabrea cuando algo es sentimental. Es basura. Bueno, pues yo no estoy tan seguro de que lo sea.

Creo que hay más libertad en la ficción porque puedes disfrazar las cosas hasta cierto punto y no ofender a la gente, si eso es lo que quieres. Pero con las obras autobiográficas, creo que dices menos la verdad, para ser sinceros, porque siempre te preocupas si vas a ofender a alguien... a no ser que seas un perdedor absoluto y no te preocupe que la gente te odie.

La gente ha dicho: '*Love and Rockets* no es lo suficientemente realista.' Y en un momento de debilidad he pensado: '¿Sabes qué? Tienen razón. No debería dibujar a las mujeres de esta manera, o dibujar este personaje así, o hacerles hacer esto o aquello.' Luego me doy cuenta: '¡Un momento! ¡Claro que es mentira! Esto es arte. ¡Todos es mentira, absolutamente todo, mentira!

Poison River fue básicamente mi primera historia larga sobre hombres. Sí, trataba de Luba y su madre y su relación, pero era en realidad sobre los hombres y cómo ven a las mujeres. Te habrás dado cuenta de que Luba y Maria son usadas casi como puntales en las vidas de esos hombres. Y uno de los hombres con los que se casa Luba tiene un ataque y se da cuenta: 'Oh, sí que la quería.' Sólo pensaba en ella como un trofeo o algo así. Y yo describía el mundo de los hombres y lo hacía muy críticamente... y me pregunto si es porque crecimos sin padre por lo que tengo esta animosidad inconsciente contra los hombres. Claro que entonces, ¿Por qué me gusta tanto *Grupo Salvaje*?

Ahora veo, cuando miro atrás a *Love and Rockets* y pienso: '¿En qué nos hemos centrado?' Nos hemos centrado bastante en la familia. Y eso significa que todo está siempre conectado. La gente le llama a esto nuestras tácticas de culebrón, pero creo que eso es simplificarlo. No, simplemente nos preocupa la familia, y cómo funciona o no, y cómo las familias continúan y crecen. Eso siempre ha sido una constante en nuestro trabajo... las mujeres y las familias a las que están unidas.

Que ya no sea nuevo no quiere decir que no sea bueno, sólo que no es nuevo. Y la gente confunde las dos cosas.

Imagino que por eso muchos matrimonios rompen: 'Esto ya no es nuevo.' Pero el matrimonio debería trascender eso. Que no te importe que ya no sea nuevo. Eres feliz con esa continuación. Pero la gente no parece llegar tan

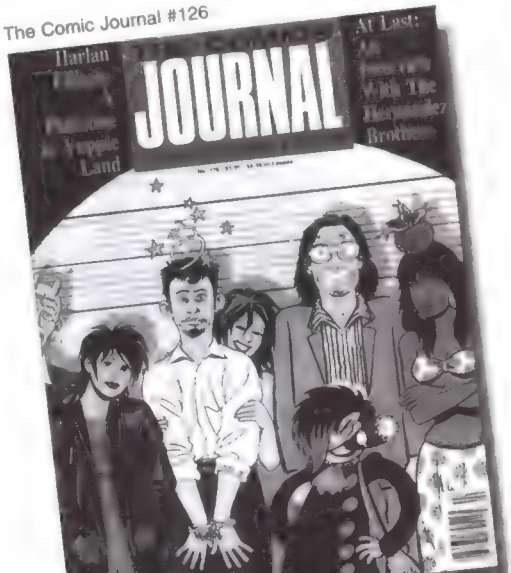
Grupo Salvaje

lejos. Y estar felizmente casado no tiene nada que ver con asentarse.

(Sobre la proyectada película de *Love and Rockets*): Queremos que sea un cruce entre *American Graffiti* y *Haz lo que debas*. Si les decimos que la historia ocurre en un barrio latino con dos chicas latinas que pueden o no ser amantes, nos dirían: '¿Cómo?' Pero si les dices *American Graffiti* y *Haz lo que debas*, te dicen: 'Ah, sí. Bueno, *American Graffiti* es la tercera comedia más taquillera de la historia. Mmm...' Eso funciona con ellos.

Todos los días vemos la televisión, o vamos al cine, y vemos las cosas que tratan de manera aguada y nos irritan, y vamos a casa y las ponemos en el cómic. Eso es lo bueno de *Love and Rockets*. Si algo nos molesta, si tenemos lago en la cabeza, podemos tomar nota y ponerlas en el siguiente número U

Extractos de declaraciones de Beto Hernandez aparecidas en entrevistas publicadas en The Comics Journal nº 126 (enero 1989), The Comics Journal nº 178 (julio 1995) y Speakeasy nº 116 (diciembre 1990). Selección y traducción: Gonzalo Quesada



DESTINO: palomar

por francisco naranjo

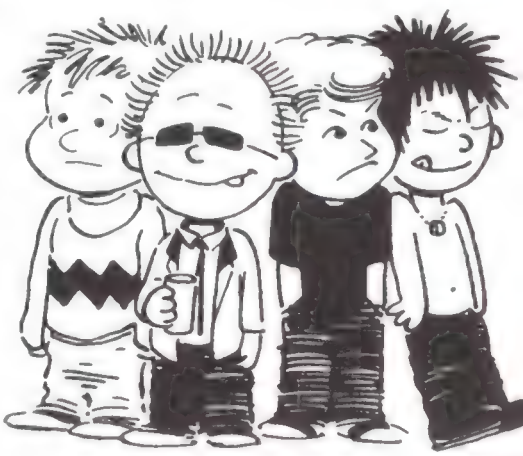
Sería muy sencillo, a la hora de enfrentarse a la tarea de escribir sobre la obra ya muy considerable de Beto Hernandez, retrotraerse a viejos textos, construir una lista de influencias o paralelismos, insistir en García Márquez y el realismo mágico, incluso volver a caer en el típico, erróneo, de caracterizarle como "el guionista", relegando a su hermano Jaime a la categoría de "el que dibuja bonito pero narra peor". Son todo errores que se han venido perpetuando durante los últimos años, tanto en la prensa norteamericana como en nuestras propias publicaciones (incluso yo mismo, debo reconocerlo, caí en la trampa. También fui, me temo, joven e impresionable).
Lo que sigue es un intento, seguramente vano, de analizar la obra de Gilbert desde un punto de vista contemporáneo, y de reivindicarle como lo que fue siempre, lo que todavía es: un excelente narrador, un espléndido dibujante; uno de los más brillantes historietistas que el medio ha dado en las últimas décadas.

Arriba: El germen: después de este fanzine, ya nada sería igual.
Derecha: Los Sex Peanuts, una broma de los primeros 80.

PANORAMA

La situación de la historieta norteamericana no era especialmente dinámica ni afortunada cuando en los primeros 80 hicieron su espectacular entrada los hermanos Hernandez con el primer número de Love & Rockets, su ya mítica cabecera. El paisaje aparecía dominado por la larga sombra del superhéroe y por las dos grandes editoriales que habían hecho del género el grueso de su producción (Marvel y DC). Los autores que trabajaban en el mainstream lo hacían siguiendo una tradición que retrocedía, como máximo, hasta los años 60 (Kirby y Ditko, la renovación apadrinada por el legendario Stan Lee), ignorando toda la anterior historia del medio e incurriendo en un ejercicio de endogamia que borraba cualquier atisbo de creatividad, de inquietud estética: los mejores historietistas no pasaban de hacer, con más o menos talento, un trabajo coyuntural, sin atisbo de visión personal. (Por otro lado, en el irregular mundo del underground continuaba reinando Robert Crumb, una figura titánica que aún hoy es una de las más influyentes en la historieta occidental, y a su sombra se desarrollaban experimentos interesantes y, más a menudo, notables despropósitos.)

La aparición en 1982 del primer número de Love & Rockets, por tanto, una publicación fresca y atrevida en la que dos jóvenes aparentemente surgidos de la nada creaban

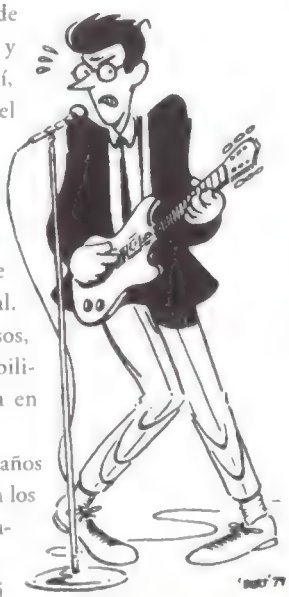


un mundo propio, coherente e inconfundible ya desde la primera página, fue un auténtico acontecimiento, un seísmo que aún hoy remueve los cimientos del medio (y también, de alguna forma, de la industria) no sólo en su tierra natal. Porque el universo que se desarrolla en las páginas que los Hernandez firman es, ya está dicho, reconocible y cerrado desde el principio; se alimenta, sí, de convenciones genéricas e influencias perfectamente rastreables, pero va mucho más allá del mero mimetismo, está poblado de personajes de cuerpo entero y, lo que de verdad importa, resulta personal y creíble, recuperando una tradición que se remonta a títulos como Krazy Kat o Pogo, Peanuts, Gasoline Alley (se rompe la barrera Marvel: alguien aparece, por fin, que sabe que hubo tebeos antes de 1960). Palomar, Twitch City, el barrio de Hoppers 13 son lugares ficticios, por supuesto, pero tienen la textura de lo real, esa pátina que confirma a los Hernandez, ya desde las primeras páginas, como autores con una visión personal y única. Creadores, en suma (un término tan devaluado que casi se queda pequeño cuando se habla de gente con el calado poético de Beto y Jaime, pero que se les ajusta como un guante).

La revolución que provocó Love & Rockets (pequeña y lenta, pero minuciosa, como puede comprobar cualquiera con echar un ojo al actual mercado norteamericano) sirvió como peculiar banderín de enganche en el incipiente nuevo underground: a la escudería Fantagraphics se uniría muy pronto gente como Peter Bagge o Dan Clowes, y otros nombres hoy famosos comenzarían a velar sus armas a la sombra del amor y los cohetes de los hispanos. Además, pequeñas Hopeys comenzarían a proliferar por doquier como confirmación de que los imitadores tienden siempre a perpetuar los aspectos más superficiales de sus modelos, obviando lo que de verdad importa.

PUNK ROCK CITY

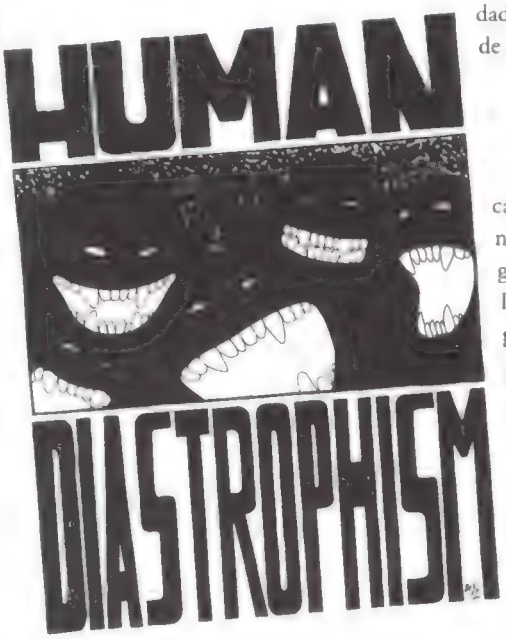
Gilbert (Beto) Hernandez nació en Oxnard, California (cerca de Los Angeles) en 1957. El segundo de cuatro hermanos, se crió en un ambiente familiar sorprendentemente propicio para una sensibilidad creativa: su madre había sido una ávida lectora de historietas durante su adolescencia y jamás puso dificultades para que sus hijos se criaran siguiendo una saludable y heterogénea dieta de tebeos y cine barato, lucha libre y rock'n'roll. Crecieron sin padre (de ahí, dicen muchos, la omnipresencia del universo femenino en la obra de los Hernandez) y dibujando de manera natural, desarrollando muy pronto estilos personales que poco tenían que ver con lo que entonces se consideraba comercial o profesional. Pese a colaborar en fanzines dispersos, nunca llegaron a plantearse la posibilidad de convertir su afición gráfica en algo remunerado.



La llegada, a finales de los años 70, de la arrolladora avalancha punk a los USA fue, de una u otra forma, el catalizador que acabaría por llevarles a la autoedición. Parecía natural que si alguien podía subirse a un escenario, aporrear con más entusiasmo que eficacia un bajo o una batería y provocar el derroche de energía adolescente que convertía cada concierto, cada disco, en un festivo delirio, en un acontecimiento imborrable, entonces es que todo era posible: cualquiera podía publicar su propio trabajo, distribuirlo y quizá incluso encontrar un público dispuesto a comprarlo, a leerlo. Así, en 1981, gracias al empuje de Mario (el hermano mayor, colaborador ocasional y alma mater de la revista) y la bendita arrogancia punk heredera de gente como Ramones, Clash o Black Flag, aparecía un primer número de Love & Rockets. En un alarde de audacia, además, el propio Beto decide enviar un par de ejemplares a The Comics Journal, convencido de que si sobrevivían a su crítica, podrían sobrevivir a cualquier cosa. Como en las viejas

Arriba: Henry Mitchell Costello otro chiste a costa de los ídolos del joven Beto. Debajo: Bajo el árbol de Pintor, de cuando en cuando, cita con los muertos. Uno de los momentos más cálidos de Sopa de Gran Pena.

películas, la fortuna sonreirá a los valientes: el propio Gary Groth, patriarca del vitriolo y la piqueta demoledora de ídolos, no sólo publica una reseña entusiasta de ese legendario primer número, sino que se ofrece como editor del título. Será, como solía decirse, el principio de una larga relación que nos ha permitido disfrutar con una cierta regularidad de un buen montón de páginas memorables.



PALOMAR

Sin duda, la obra capital de Beto Hernandez, su novela inagotable, es la saga de Palomar. Sin embargo, durante los dos primeros números de Love & Rockets no parece que las tenga todas consigo y opta por ensayar una suerte de coctelera referencial de aliento surrealista y tono descaradamente paródico (BEM, en cuyas páginas aparece ya una primigenia Luba construida a la manera corbeniana), para jugar a continuación a la ciencia ficción enigmática (Radio Zero, cuna de la desconcertante Errata Estigmata) o a la comedia onírica dislocada (Music for Monsters). Será a partir del número tres de la revista, instalado ya su hermano Jaime en su particular universo creativo, cuando Beto entregue las primeras páginas de Heartbreak Soup (Sopa de Gran Pena, como él mismo subtituló con sorprendente acierto), la primera parada de un viaje que se ha prolongado hasta hoy mismo (y que de hecho continuará, parece, durante algunos años más).

Este primer relato de la vida cotidiana en el pueblito centroamericano de Palomar prefigura ya las constantes de lo que constituye, a mi juicio, una de las obras más complejas, sólidas y estimulantes que la historieta anglosajona ha producido en las últimas décadas. Nos encontramos en medio de un mundo perfectamente cuajado, ante unos personajes de cuerpo entero, deliciosamente caracterizados y definidos, a los que iremos conociendo en años posteriores (a los que veremos crecer, madurar, envejecer, pero siempre ellos mismos, sin cambios contradictorios). De la mano del recién llegado Heraclio vamos introduciéndonos en los ritmos mínimos de los tranquilos días en Palomar, en sus hogares, entre sus gentes, sus conversaciones, sus mitos (ese árbol a cuya sombra se acogen los fantasmas del pueblo, inteligentísimo resorte dramático que será recuperado eficazmente en posteriores entregas), en un relato de tono amable y peripecia elaborada que recoge un buen puñado de las influencias más decisivas en la educación estética del autor: Ditko y el Kurtzman dibujante, las películas neorrealis-

Arriba: Tonantzin, antes de su sacrificio. Las cosas eran más sencillas entonces... Centro: Probablemente, la mejor historia de Palomar... Derecha: Los siniestros macacos de Human Diastrophism.

tas italianas (Luba y Sophia Loren, un paralelismo más allá de lo pectoral), las historietas de Daniel el Travieso, la magia de Peanuts (los niños de Beto son, desde el principio, los más infantiles y creíbles que puede uno encontrarse en una página impresa), la vieja tradición del soap opera (tanto la televisión de los canales chicanos como viejas glorias de las viñetas diarias de la categoría del Gasoline Alley de Frank King). Un prólogo espectacular, desde luego,

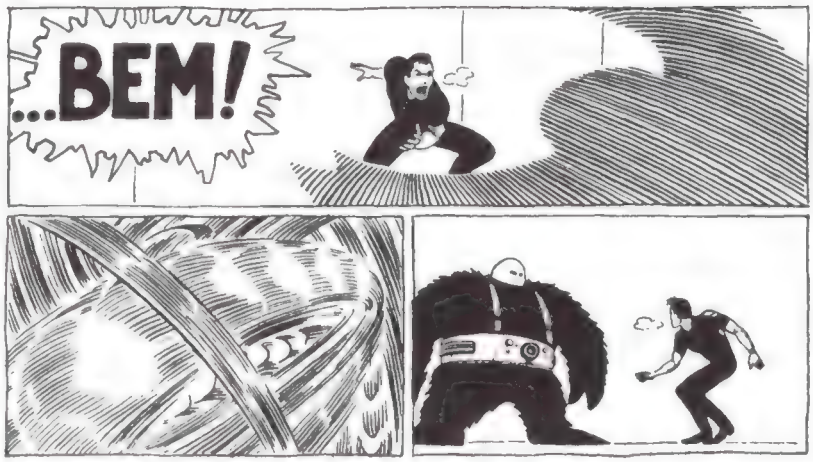
que define la que podríamos considerar primera etapa de Palomar: musculación, búsqueda, delimitación de fronteras, presentación del reparto, puesta a punto antes de emplearse a fondo, de poner toda la carne en el asador.

Si hay un título que ejemplifique la que podríamos considerar segunda etapa (si es que podemos de verdad dividir en segmentos una obra tan orgánica), sin duda es Human Diastrophism, que apareció entre los años 1987 y 1988 (Love & Rockets #21 a #26). Esta vez nos hallamos ante un Beto completamente dueño de sus armas (que no son pocas). El relato gira en torno a Tonantzin, uno de esos personajes secundarios de los que nadie esperaría más que un papel meramente transitorio (ornamental, incluso, pero no hay tal cosa en el mundo según los hermanos Hernandez) y que encuentra aquí la gloria merced a una exquisita y compleja caracterización que culmina en uno de los finales más conmovedores de los que tengo noticia, de esos que provocan un escalofrío en cada relectura. En un centenar de páginas, naturalmente, se abarcan bastantes más cosas: la tormentosa vida familiar de la proteica Luba, el despertar de Humberto, artista incipiente que descubrirá el dolor y la responsabilidad del creador; las depredaciones de un serial killer que son, también, metáfora de la intrusión del mundo exterior en la tranquila soledad de Palomar, la plaga de inquietantes monos que parece servir de coro infamante, que subraya la acción con acentos progresivamente ominosos, obscenos casi. El final, con la dolorosa redención de Tonantzin como personaje y el nombramiento de Luba como alcaldesa, cierra de alguna manera una cierta forma de abordar su trabajo para Beto. El mundo real ha irrumpido en su ficción como una tormenta de sangre y cuchillas, y ya nada será lo mismo en Palomar.

Seguramente es Poison River el título que se corresponde más claramente con el inicio de una etapa distinta en la saga aún hoy inacabada de Palomar: un auténtico tour de force que se centra, además, en un turbio, viscoso universo masculino. Violento, intenso, de montaje nervioso y elipsis abismales, narra la historia de Luba desde que es concebida hasta su llegada a Palomar (momento que enlaza con Sopa de Gran Pena, lo que nos deja con la duda: ¿qué ha sido del paréntesis BEM?; ¿un sueño, una historia imaginaria a la usanza de la vieja DC?). La complejidad del guión, rebosante de personajes, de ingeniería narrativa, de una dureza y una estilización agotadoras, le lleva a ensayar una vía de escape que le permita relajarse e iluminar un poco su horizonte: nace Birdland, carretera secundaria de vistas lúdicas que proporcionará a su autor (además de la animadversión de más de una lectora incondicional que

OH YEAH, A LOT OF PEOPLE ARE MAD AT PIPO AND I BECAUSE WE'VE BOUGHT UP SO MUCH OF THE LAND AROUND HERE. WE'RE ONLY TRYING TO PRESERVE IT.
DIANA'S RICH FROM WINNING BODYBUILDING CONTESTS/ SHE COULD BEAT UP A MOOSE!
OK, YOU'VE TAKEN A MILLION PICTURES OF THE NEW CEMETERY ALREADY. NOW CAN WE GET UP CLOSE TO TONANTZIN'S GRAVE?

Arriba: El sucio mundo de Poison River: todo un contraste. Debajo: Chelo's Burden. Viejos conocidos trajinan entre las ruinas.



saqueadores y un obsesivo Humberto puebla el fondo de la laguna con las efigies de los habitantes del pueblo, esculpidas a escondidas, en un alucinado ejercicio de poesía compulsiva, atrapado aún en el infierno de la creación. Un punto y aparte intenso, estimulante, que es, a todas luces, preludio de lo que una vez cerrada la revista vendría (el jeroglífico húmedo Girl Crazy, las deliciosas entregas de Letters from Venus).

Arriba: Choteo genérico del primer Beto.
Debajo: La Luba primitiva, una auténtica fuerza de la naturaleza con muy mal carácter.

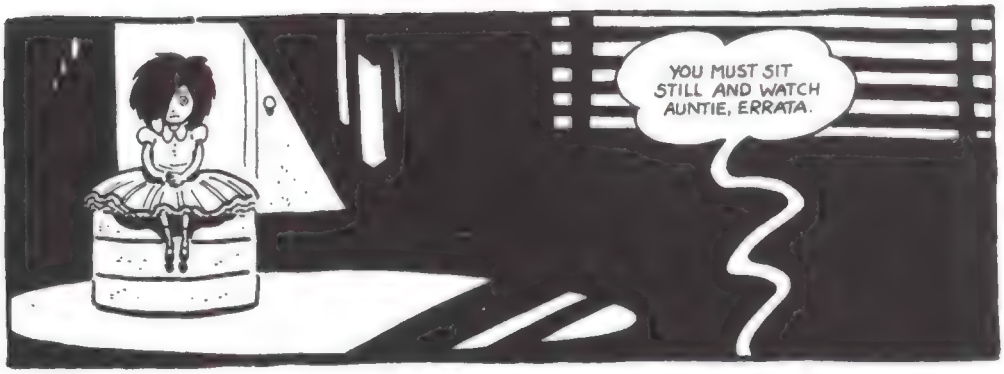
no acabó de entender el chiste) la necesaria dosis de oxígeno para llevar a buen puerto el barco de Río Veneno, y una nueva libertad formal que no tardará en reflejar en el resto de su producción.

Tras Poison River (y Birdland) ya nada será igual en Palomar. Las líneas argumentales se enrarecen, los personajes han envejecido, el trazo se ha liberado de antiguos lastres y una suerte de atmósfera alucinógena se ha enseñoreado de un Palomar repentinamente contemporáneo y áspero. Cada vez más personajes entran y salen de cuadro en un permanente malabarismo coral al borde de la catástrofe que funciona, casi siempre, con una limpieza inexplicable. El autor maneja quizá demasiada información en su afán de dar carne y sangre a su creación y las viñetas panorámicas se multiplican para dar cabida a un despliegue demográfico que a veces roza el ridículo (ni siquiera Berlanga ha llenado tanto el plano, y Beto no es, aún, Berlanga; las cosas se le van, alguna vez, de las manos). Paradigma de lo dicho sería Chelo's Burden, que apareció en el último número de Love & Rockets (#50, 1996): una legión de habituales se pasean por un Palomar destruido por un terremoto en una suerte de fantasmagórico carnaval (que debía ser nuestra última visita al ya mítico pueblo centroamericano), recuperan los cadáveres sepultados bajo los escombros, el ejército ejecuta a los

I WISH TO JOIN THE MASTER IN THE WORLD OF MORTALS IN A LESS, EH, IMPOSING GUISE, SO I'M IN NEED OF THE AID OF MORE INTREPID HUMANS IN DEALING WITH THIS DELICATE SITUATION. I AM PLEASED TO NOTE THAT THE BOTH OF YOU FIT MY REQUIREMENTS QUITE SUFFICIENTLY...
FUCK YOU.
!?!

MACEDONIA

Desde un principio fue Beto el más disperso de los Hernandez, embarcado siempre en inquietas digresiones que le permitían acaso oxigenarse antes de abordar nuevas entregas de su Palomar. Quizá porque las andanzas de Luba y sus vecinos tuvo siempre un componente de obsesiva intensidad, una suerte de sobrecarga de información que no aportaba más que confusión y asfixia al lector (y también, suponemos, al autor). O tal vez porque la efervescencia creativa de Gilbert precisa de ocasionales vías de escape hacia paisajes menos codificados que le permitan una cierta improvisación, el vértigo de lo novedoso. De cualquier forma, como ya se ha señalado en el anterior capítulo, antes de entregarse a sus fantasmas de Palomar ensayó el tono paródico en BEM, un torbellino de citas y referencias construido a la manera del material francés que Heavy Metal reproducía en los USA (en unas traducciones más bien surrealistas) o de la obra de gente como Richard Corben (de ahí una Luba exhuberante y reina bruja). Sin olvidar los breves devaneos de onirismo punk que bajo el título común de Music for Monsters fue esparciendo por los primeros números de Love & Rockets, ni la ominosa, atmosférica Radio Zero (cuna de Errata Estigmata, un personaje desconcertante al que Beto volverá ocasionalmente, y que



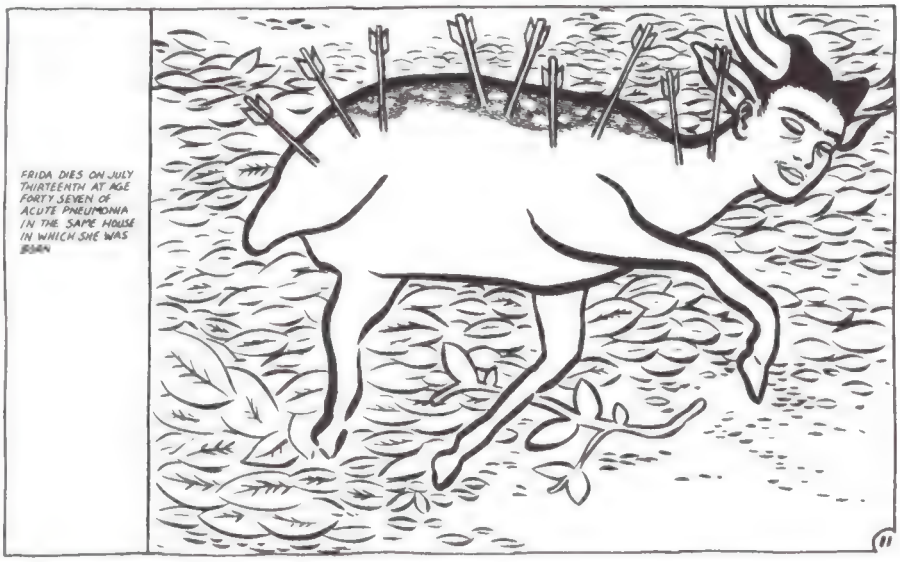
protagonizará una de sus mejores historietas: Tears from Heaven).

No abandonará su afán de dispersión una vez embarcado en Palomar. Sería imperdonable, por ejemplo, no hablar de la aventura de Mr.X, un trabajo de encargo que Beto escribió (sobre argumentos de Mario) y Jaime dibujó en 1984 para Vortex, editorial canadiense que posteriormente publicaría joyas de Chester Brown o Howard Chaykin. Basada en conceptos creados por Dean Motter y el ilustrador Paul Rivoche, las cuatro entregas realizadas por los Hernandez se beneficiaron de su buen pulso para la creación de personajes consistentes (especialmente los femeninos, ni que decir tiene) y de su innegable amor por los géneros más tirados, por la mitología popular de los años 50. Lamentablemente, tuvieron que abandonar la serie después del cuarto número: ni se sentían cómodos trabajando con un material ajeno, ni las condiciones de trabajo fueron las idóneas (tardaron mucho tiempo en llegar a cobrar las páginas realizadas, y jamás recibieron reconocimiento por todo el trabajo de preproducción que quedó como guía para los siguientes autores). Nos queda un trabajo digno de Beto, que hubiera necesitado quizá más tiempo para hacerse con el tono adecuado, y la brillante puesta en página de Jaime, que ya entonces parecía empeñado en un ejercicio de despojamiento gráfico que aligeraba sus viñetas de detalles superfluos para centrarse en la luz, el equilibrio de los volúmenes y el lenguaje corporal de sus personajes (quedaba aún mucho camino por recorrer, pero hay ya momentos memorables).

En el número 28 de Love & Rockets (1988) publicó una alucinatoria pieza que se centraba en la biografía de la pintora Frida Kahlo, uno de sus trabajos más aplaudidos. Con ayuda de Kim Thompson, Beto se sumerge en una excursión plástica por los atormentados dominios de la inquietante artista mejicana, que ha sido de una u otra forma símbolo de la superación personal, de la entrega incondicional a la creación, de la sublimación del dolor en imágenes de una belleza oscura y perturbadora. Misteriosamente, parece ser que son las páginas mejor recibidas por sus lectores, como ya he dicho. No debe ser ajena a ello la fuerza tremenda de que Beto consigue dotar a las imágenes (si bien es probable, según creo, que la fascinación provenga de la historia misma, de la vida arrebatada que cuenta).

Arriba: La deliciosa Errata Estigmata de Tears from Heaven.
Debajo: Lágrimas del cielo.

Errata Estigmata ha sido siempre más un icono que alguien alrededor de quien construir una historia, de ahí que sus apariciones sean a menudo semilla de confusión (su imagen casi hipnótica, sin embargo, continúa asociándose a la revista casi con tanta fuerza como la de Luba o las Locas de Jaime). Pero seguramente la digresión más afortunada ha sido la historia titulada Love & Rockets, una amarga comedia de resonancias surf, serializada al mis-



Arriba: Frida Kahlo, uno de los trabajos más celebrados de Beto.
Debajo: Por el Amor de Carmen, seguramente su mejor historia. (Llamadme sentimental...)

mo tiempo que Río Veneno, pero que tiene más en común con Birdland que con cualquier otra cosa. Ambientada en Los Angeles (probablemente muy cerca del barrio de Hoppers 13, el universo paralelo de Jaime y sus punkettes), podríamos calificarla como una densa tragicomedia adolescente a medio camino entre los B-52 más intrascendentes y el Roy Orbison más doliente. Y ya que hablamos de músicas, ni siquiera me atrevo a proponer una analogía para Birdland, la grumosa celebración psicodélica que publicó Fantagraphics en su división erótica y de la que, si las cuentas no me fallan, alguien se ocupará en otras páginas.

(Por supuesto, en el mundo de Beto Hernandez todos los caminos conducen, tarde o temprano, de una u otra forma, a Palomar. Así, tanto Love & Rockets como Birdland, "Errata" o la mayor parte de sus obras supuestamente autónomas se conectan de alguna manera con la saga madre. Puede que uno de los personajes haga una referencia, o tal vez su familia provenga del mítico pueblito. En ocasiones, directamente son habitantes de Palomar los que aparecen en la historia. Todo ello, supongo, proporciona al trabajo de Gilbert una sensación de corporeidad, de presencia, de realidad, que lo hace creíble incluso cuando se pasea por escenarios especialmente desconcertantes.)

FAMOUS LAST WORDS...

Ha sido un repaso precario, fragmentario y balbuceante, pero se hace muy difícil el análisis objetivo cuando el objeto de estudio ha formado parte de la educación estética del crítico. Como colofón, imagino que no estaría de más alguna observación imperdonablemente personal y subjetiva.

En primer lugar, el tiempo favorece un cierto distanciamiento, suficiente en cualquier caso para apreciarle las costuras al corpus de nuestro admirado autor: dueño de un personal universo, inconfundible y complejo, a menudo cae en una densidad narrativa que no favorece en absoluto la lectura de sus trabajos. La confusión, por supuesto, forma parte del mundo real (una parte esencial, de hecho), y es probablemente ese enrarecimiento del mensaje lo que proporciona la atmósfera de credibilidad a las historias de Palomar. Lo que ha ido ganando como dibujante durante estos años (pasando de

WELL, I GUESS THAT'S ALL...UM, CARMEN'S PREGNANT NOW, SO WE'RE PRETTY HAPPY. I'M A LITTLE WORRIED FOR HER BECAUSE SHE'S SO TINY AND HAVING A KID CAN BE AN ORDEAL. BUT LIFE'S AN ORDEAL SOMETIMES, RIGHT? LIFE, LOVE, IT'S HARD WORK, RIGHT? YEAH, I SIGH. I'LL ADMIT IT, THOUGH, SOMETIMES WHEN I'M DOWN, SOMETIMES IT ALL JUST MAKES ME WANT TO BANG MY HEAD ON. NAW, NAW, HEH. JUST KIDDING, REALLY... HEH, HEH, JEEZ...

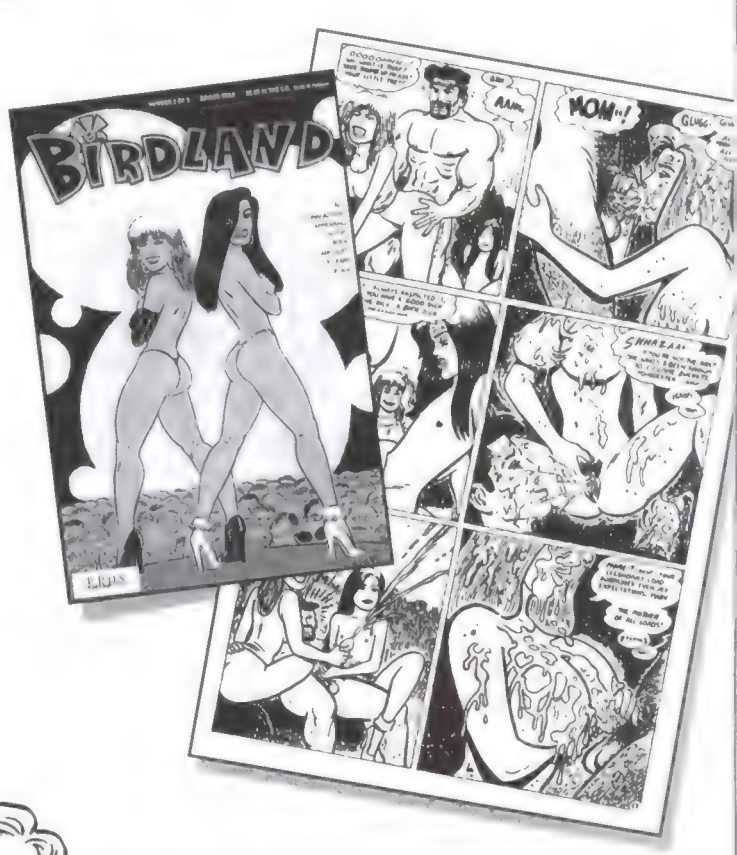
nandez sigue estando en obras como Human Diastrophism, como For The Love of Carmen, como esas pequeñas historias en las que los niños de Palomar viven sus vidas en un clima de permanente asombro. Historias sencillas y de exposición limpia en las que late el pulso firme de un fabulador nato. Trabajos que dignifican el medio y han convertido ya a su autor en pilar básico para entender la Historieta de nuestro tiempo.

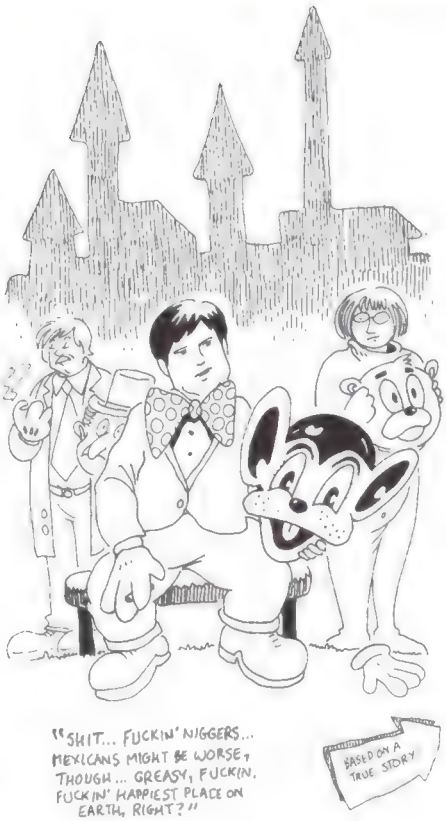
Seguiremos, por supuesto, atentos a sus próximas entregas. Algunas de las historias aparecidas en New Love son lo suficientemente deslumbrantes para que contengamos la respiración en espera de material nuevo ●

Izquierda: New Love, cauce para el torrente creativo de Beto tras Love & Rockets
Centro: Birdland, una sana salida de tono
Debajo: Hasta pronto, Palomar.

un simplismo caricaturizante en ocasiones incluso torpe a la deliciosa riqueza de matices de sus últimas páginas) no se corresponde con una similar claridad de planteamientos a la hora de construir sus guiones, que son cada vez más enrevesados y, por qué no decirlo, tan confusos que rozan a veces los límites de la paciencia del lector, que permanece fiel, sin embargo, a los personajes (tan brillantes, tan vivos como siempre) y su peripecia, irremediablemente atrapado ya en la tela de araña del melodrama. A mi entender, es un error abandonar la sencillez de las primeras entregas de Palomar. Es un error identificar complejidad, seriedad, con complicación. No es mejor Thomas Pynchon por incomprensible, pese a lo que algunos crean, sino por otras razones. En ese sentido, su hermano Jaime le ha tomado la delantera claramente en los últimos años, desarrollando una desnudez dramática paralela a su exquisita estilización gráfica.

En otras palabras, el mejor Beto Her-

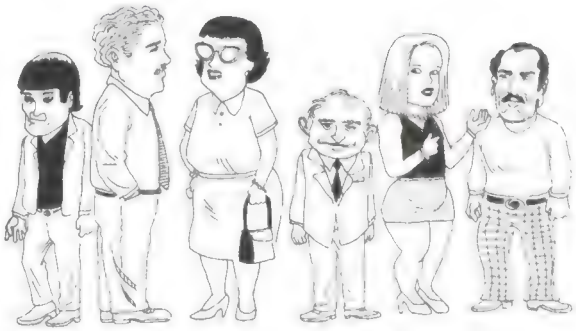



"SHIT... FUCKIN' NIGGERS... MEXICANS MIGHT BE WORSE, THOUGH... GREASY, FUCKIN, FUCKIN' HAPPIEST PLACE ON EARTH, RIGHT?"
BASED ON A TRUE STORY

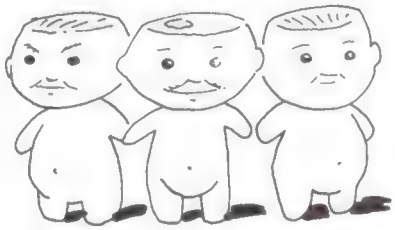
DESTROY ALL FANBOYS

CONTINUED FROM LOVE AND ROCKETS # 49
WHAT A RELIEF TO GET OUT OF THAT TUB OF NEUROTIC GOO!
I KILLED MYSELF BECAUSE I FELT UNLOVED IN THIS COLD WORLD BLAH BLAH-PHOOEY!
THERE ARE WOMEN TO WOO, ENEMIES TO CRUSH, POWER TO ACQUIRE-
SELF-PITY MIGHT BE FOOD FOR ART, BUT FOR LIFE IT'S BULLSHIT AND ANTI-LIFE, MAN!
THE WAR AGAINST HACKS, FANBOYS AND PSUEDO-ADULT GOTH CRAP MIGHT BE LIKE CHASING WINDMILLS, BUT TOGETHER WE CAN BURN DOWN THE WINDMILLS OF MEDIOCRITY!
BETO 97

Tonantzín and Diana "The village Mesomorphs"



Le TROLLS



OONER KELLERS OODIE PANZA BOOM

bocetos y d

WHAPPITY-WHAPPITY-WHAMMY...
What CRUMB likes...
What CLOWES likes...
What DADDY likes...

Chelo

WELL, I WONDER WONDER WHO, PA DOO DOO DOO?
BUMP!
WHO WROTE THE BOOK OF LOVE?
IS THIS GOOD ART?!

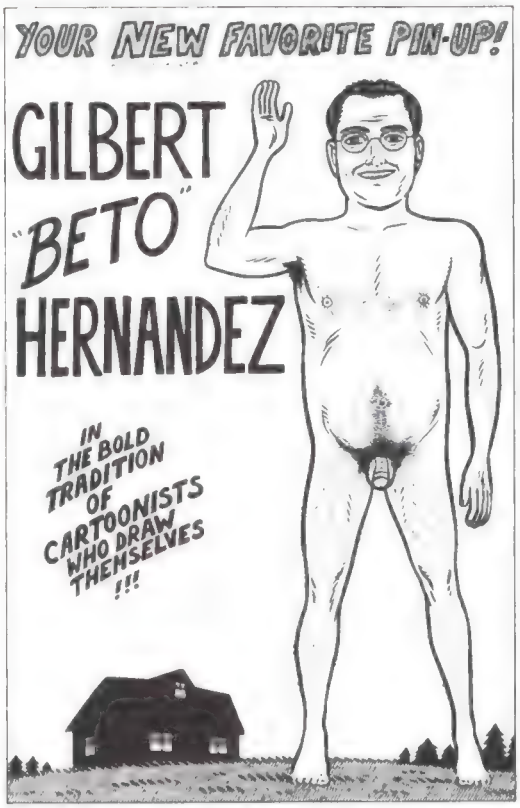
LIBROS Y ROLLOS
EXTRAÑOS EN:

- LOVE & ROCKETS SKETCHBOOK BOOK 2.
- TEN YEARS OF LOVE AND ROCKETS.
- LOVE & ROCKETS 1990 CALENDAR.
- THE COMICS JOURNAL #200.

la ECUACIÓN del JUICIO

por Paul Tobin

La posición de Beto en el escenario del cómic americano



El sarcástico homenaje de Beto a la escena independiente americana.

Pocas veces juzgamos a un artista por su arte tal y como es, sino más bien por la forma en comprendemos y reconocemos su arte. Un observador, para juzgar verdaderamente, primero debe ser consciente de la obra del artista, después debe contemplarla con la mente abierta y en tercer lugar debe juzgar si tiene algún valor para él en un nivel personal basado en su propio juego de valores artísticos. Es una ecuación sencilla cuyos tres pasos se han fundido en una fracción de segundo para la mayoría de nosotros. Una ecuación del juicio en un simple parpadeo. Cuando contemplamos arte (o cualquier otra cosa, de hecho) simplemente comprimimos el proceso del juicio en un sencillo "sí" o "no". ¿Nos gusta o no nos gusta? Los pasos concretos de la ecuación son impacientemente pisoteados en nuestro intento de hallar una rápida respuesta. Pero para observar la posición de Beto Hernandez en el escenario del cómic americano, los pasos de esta ecuación son de una importancia mayúscula.

Para comprender por qué sucede así, antes que nada debemos tener un entendimiento básico no sólo del escenario del cómic americano, sino también de cómo ese escenario es contemplado y entendido por los americanos en general.

La mayoría de los americanos ven los comics, en el mejor de los casos, como un lujo extremadamente prescindible. Son algo que era querido en la infancia, pero que definitivamente hay que abandonar cuando nos hacemos mayores. Pocas personas piensan en la clase de comics que al mismo tiempo que uno los lee, maduran con el lector, porque la mayor parte de los

comics americanos sencillamente no maduran. Esta perspectiva americana de los comics como algo infantil se basa en la creencia obviamente errónea de que sólo hay una clase de comics, los comics de superhéroes. Desgraciadamente, este punto de vista se ve refrendado, y por lo tanto fortalecido, por la inmensa mayoría de los autores de comics. El género de los comics de superhéroes en América raras veces es visto como un género, sino más bien como la totalidad del medio en sí. Y esto afecta de tal manera la percepción americana de los comics que los intentos de popularizar los géneros verdaderamente literarios son aplastados por una prensa generalmente torpe y mal informada. Los artículos en los medios de masas inevitablemente empiezan con variaciones de la sentencia "¡Biff! ¡Bang! ¡Pow! ¡Los comics ya no son sólo para los niños!" Sentencias como ésta no sólo asumen que hubo una época en la que los comics eran sólo para los niños, sino que los efectos sonoros tienen el efecto de rebajar instantáneamente a los comics al nivel del cual la sentencia afirma que se han elevado. Los comics verdaderamente literarios son vistos como anomalías, curiosas ocurrencias no muy distintas de lo que podría ser un mono mecanografiando a Shakespeare. No importa cuán frecuentemente una historieta se "eleve sobre la ciénaga", aún se la sigue considerando en conexión directa con esa ciénaga. No se les juzga por sus propios méritos, sino más bien por los méritos de quienes se consideran su padre y su madre, los poco cultos comics de superhéroes americanos. Trilladas historias de hombres vestidos llamativamente lanzándose alegremente edificios los unos a los otros raras veces se consideran materia para pensamientos profundos y verdaderas discusiones literarias. Así que la inmensa mayoría de los americanos, incluso dentro de la misma comunidad de los comics, están completamente desapercibidos del trabajo de Beto porque queda fuera de la norma, no sólo por ser literatura en forma de cómic, sino porque además ni siquiera es "verdadera" literatura en forma de cómic. La primera parte de la ecuación del juicio, que se refiere a ser conscientes de la obra del artista, ya está obstaculizando la percepción de la posición de Beto como artista en América.

El segundo paso, contemplar la obra de Beto con la mente abierta, adquiere ahora mayor relevancia. El resto de sus posibles lectores, los que ven la literatura en forma de comics no-superheroica e independiente como un entretenimiento y un arte aceptable, debe contemplar la obra de Beto sin nociones preconcebidas que distorsionen su mensaje. Deben aproximarse a ella con una mentalidad que no esté predispuesta a clasificarlo en otras categorías de "aceptabilidad". En un mercado americano donde la mayor parte de las obras independientes están diseñadas para entretener impactando, en vez de haciéndonos pensar, la obra de Beto vuelve a sufrir. El mercado independiente (no superheroico) en América ha estado dominado durante mucho tiempo por obras autobiográficas escasamente disimuladas como mucho. Historias de excesos alcohólicos o de drogas, aventuras sexuales, declaraciones sobre lo sensible que es el artista o notas sobre las hazañas masturbatorias de los autores han sido durante mucho tiempo el gusto artístico del momento en este campo. Cuanto más se "revela" un artista, cuanto mayor es el alcance de su "honestidad", más importancia se le da al artista concreto. El valor artístico y el talento a menudo se pierden en esta supuesta honestidad cuando, por ejemplo, un artista que revela elaboradas hazañas masturbatorias es considerado "mejor" que un artista con tendencias onanistas más bien simples. Al fin y al cabo, las primeras son más memorables, ¿verdad? Los artistas en este campo caen demasiado a menudo en el simple reportaje, en vez de realizar un auténtico proceso creativo, y este reportaje en sí mismo a menudo se pierde por la incapacidad del autor para transmitir lo que quiere decirnos de una manera eficaz. La fusión entre el dibujo y la historia suele ser pobre, cuestión que es vital para el éxito de cualquier literatura en forma de comics. Los buenos comics no son ni

Nuestra última imagen de Ionantzin, para pesar y espanto de los lectores en todo el mundo.

portafolios con palabras ni novelas con ilustraciones. Son una amalgama de palabras e imágenes; trabajando juntas forman un medio completamente distinto de sus componentes iniciales. El cómic es un medio muy fácil de producir, pero quizás el más difícil de dominar. La mayoría de los autores independientes no tienen ni el tiempo ni la capacidad de crear

Un montaje con los personajes de Beto hace saber a los lectores que más les vale prestar atención.

obras de impacto duradero, de manera que se inclinan hacia soluciones rápidas como las piezas autobiográficas "impactantes". Así, una vez que las posibilidades de un público amplio e inteligente ya han disminuido debido a la inculta proliferación de superhéroes, aquí perdemos otra rodaja debido a los lectores que ven las obras independientes sólo como territorio para las más extremas auto-revelaciones creativas. Un desarrollo en profundidad de personajes insertados dentro de historias arrolladoras no es lo que esperan estos lectores. Incluso en este nivel de lectores underground en América, donde a la literatura en forma de comics realmente se le reconoce un valor verdadero, todavía estamos bajo el prejuicio de pertenecer a un medio perecedero de la contra-cultura. Uno más apropiado para breves discusiones en el garito local que para verdaderas conversaciones académicas. Para comprender verdaderamente a Luba, a Chelo, a Gorgo, a Heraclio y a las miríadas de otros en el mundo de *Love and Rockets*, uno debe ser consciente en cierto nivel de cientos de personajes secundarios y de los acontecimientos que los convirtieron en lo que son en su mundo actual. Éste es un nivel de compromiso literario que la mayoría de los lectores americanos no están dispuestos a conceder a ningún medio. Y si estuvieran dispuestos a comprometerse artísticamente a ese nivel como lectores, la presión de sus pares les ha enseñado desde el nacimiento que los comics son la forma más superficial a la que podrían dedicar ese compromiso. La obra de Beto está conformada por historias enormes en un mercado al cual los lectores entran buscando un viaje más fácil. En el segundo paso de la ecuación del juicio, el paso de aproximarse al trabajo con la mente abierta, la obra de Beto desgraciadamente recibe otro golpe directo.

Bueno, ¿y qué pasa con los lectores americanos que son conscientes de la obra de Beto y que se aproximan a ella con la mente abierta? ¿Qué hay en el mundo creativo de Beto Hernandez que pueda atraerles a un nivel personal? ¿Qué puede darles un sentimiento de simpatía, qué puede conectarles con los personajes de la obra que están leyendo? Sorprendentemente, en un nivel básico, la mayoría de los críticos americanos parecen creer que de eso hay poco o nada. Estos críticos parecen creer que la obra (y aquí me refiero principalmente al material procedente de la obra magna *Love and Rockets*) está demasiado saturado de detalles no americanos. Palomar, definitivamente, es un pueblo no americano. Los personajes de Beto a menudo caen en un idioma no americano. ¿Qué conexión, preguntan estos equivocados críticos, puede sentir un verdadero lector americano hacia la obra de Beto? Los críticos creen que Beto falla en el vital tercer paso de la ecuación del juicio, pero eso no es verdad. De hecho, es en este tercer paso en el que Beto obtiene su más profundo éxito.

El territorio en el que Beto ha demostrado a lo largo de los años tener el más alto grado de dominio de su arte es al representar la condición humana. Las emociones de sus personajes se sienten profundamente, y son emociones humanas que brotan de la página y atrapan al lector. Se trate de lectores americanos o españoles, japoneses o rusos, todos ellos sienten pesar ante la auto-inmolación de Tonantzin. Todos comparten un leve orgullo con Gorgo, que no podía ser vencido. Todos sienten una oscura mezcla de cólera y admiración cuando Ofelia, mientras está siendo violada con una brutalidad extrema, le indica furiosamente a la joven Luba que siga escondida. Para las emociones no hay fronteras ni nacionalidades. La compasión no tiene un idioma principal. Y la obra

de Beto, con su complejidad, sitúa sobre el lector la responsabilidad de buscar esa compasión. Cierto, una lectura superficial proporcionará resultados agradables, pues hay mucho en la obra para asegurar una tarde de entretenimiento. Pero una lectura más profunda del mismo material traerá un entendimiento más profundo. Hay corrientes por debajo de la superficie; acontecimientos e incidentes y emociones de los personajes que brotan de incidentes previos, acontecimientos y emociones de los personajes que servirán de espoleta para otros nuevos. El talento de Beto ha progresado tanto que ahora se encuentra en el acto de crear el verdadero acto de creación, sus personajes "viven" incluso cuando no están en viñeta. El lector no siente que los personajes ausentes estén simplemente fuera de escena, sino más bien que están trabajando diligentemente entre bastidores. Beto los coloca sobre la página y entonces se apresuran a cumplir con sus propios objetivos. Son creaciones que se crean a sí mismas, sus aspiraciones y temperamentos tan bien concebidos que se escapan a sus propios límites. Guían al lector de una manera semejante a como ahora deben de estar guiando a Beto; conduciéndonos hacia una simpatía, permitiéndonos compartir sus sueños y su dolor. Es aquí donde Beto brilla como un verdadero artista, haciendo lo que hace un verdadero artista, utilizando sus dibujos y sus palabras para comunicarnos algo sobre la condición humana.

Así que, en general, y desde un punto de vista americano, ¿cómo queda Beto Hernandez en la suma final de la ecuación del juicio? En última instancia, consigue tanto como cualquier verdadero artista puede esperar conseguir. No alcanza a un número abrumador de personas. Comparativamente, llega sólo a unas pocas almas desperdigadas por aquí y por allá. Pero a los que alcanza los alcanza a un nivel mucho más profundo que el artista común. No se deja llevar por el capricho del público. No está obsesionado con asegurarse de tener alguna conexión con la próxima moda. Más bien, Beto existe como un artista sereno pero apasionado que con confianza entrega el mejor trabajo que es capaz de hacer, y el trabajo que significa más para él. Y tanto como crítico como lector, eso es exactamente lo que quiero que haga. U

Sus poderosos personajes femeninos han permitido que Beto acceda al normalmente desinteresado público femenino en America.

"Un día ME DEJARÁS, Maricela... COMO TODAS LAS DEMÁS"

Beto Hernandez y Río Veneno

por David Muñoz

Pese a su aspecto aparentemente convencional e incluso ortodoxo, *Río Veneno* es una de las historietas más complejas, osadas y ambiciosas que jamás se han publicado (e incluso me permitiría ir más allá y sustituir "historietas" por "ficciones", sus temeridades estructurales tampoco son habituales en ningún otro contexto, y mucho menos en las novelas de Gabriel García Márquez, con las que tanto, y tan superficialmente, se han comparado las historias de Beto). Una obra magnífica que merece la pena leer, releer y estudiar para intentar comprender cuáles son los límites narrativos de un medio del que muy pocas veces se ha exigido tanto (de hecho, si *Río Veneno* fuera una novela habría que leerla con un bloc de notas al lado, trazando intrincadas cronologías y árboles genealógicos). En *Río Veneno*, Beto cuenta la biografía anterior a su llegada a Palomar de la exuberante Luba, la dueña de la casa de baños del pueblo (la historia comienza cuando Luba tiene sólo pocos meses y termina tras el nacimiento de su hija Maricela), nada menos que 20 accidentadísimos años de vida resumidos en casi 200 páginas de historieta. La extraordinaria complejidad temática de *Río Veneno* impide resumir su argumento en cinco líneas. Hija ilegítima de la esposa de un multimillonario y de uno de los braceros mejicanos que trabajaban en su finca, Luba es abandonada por su madre y, a los quince años, se casa con un músico cuarentón que a continuación pasa a dirigir un club propiedad de un capo mafioso y... lo que sigue a continuación es un pétreo melodrama, casi un anti-culebrón (si éste se define por, básicamente, alargar hasta el infinito las tramas más nimias y banales de tal manera que nada o casi nada cambia entre el episodio número 1 y el 350, en *Río Veneno* cada acción tiene consecuencias que impiden la vuelta atrás, todo tiene importancia) cuya trama pretende responder dos preguntas fundamentales: ¿qué relación une a la madre de Luba con su actual marido? y ¿qué consecuencias tiene esa relación para el futuro de Luba?

Luba y Peter Rio

Más cercana en tono y forma a las tres películas de *El padrino* de la trilogía mafiosa de Francis Ford Coppola que a los tópicos referentes literarios que habitualmente se han utilizado para explicar la obra de Beto (Márquez y el Realismo Mágico de nuevo), no sólo por el tema mafioso -en su versión latina- sino por su estructura, que gira alrededor de un violento eje central, en este caso un salvaje tiroteo, narrado de forma paralela a varias acciones que responden de manera más o menos concluyente (recordar que estamos hablando de Beto, siempre quedan cosas que contar) las dos preguntas mencionadas anteriormente. Pero, en una pirueta formal que deja pequeños intentos similares vistos recientemente en el cine (el ejemplo

más cercano que se me ocurre es *Exotica*, del director canadiense Atom Egoyan, donde un flashback que interrumpe cada cierto tiempo la trama principal va aclarando su significado y explicando los vínculos emocionales y sentimentales que unen a los personajes) al final del número tres de la edición española, Beto interrumpe la secuencia temporal del relato para saltar hacia atrás en el tiempo y mostrar varios fragmentos de la vida de María, la madre de Luba, que cambian radicalmente las conclusiones a las que ha llevado la lectura de las 120 páginas anteriores. Pero, en vez de cortar la historia en ese momento, Beto opta por un epílogo de más de 50 páginas en el que detalla la forma en la que Luba llega por fin a Palomar, que, si bien no llega a restarle efectividad a la historia, resulta algo reiterativo (al fin y al cabo, ¿no sabemos desde el principio que Luba y Ofelia han conseguido huir de su pasado instalándose de forma definitiva en Palomar?).

Sin embargo, *Río Veneno* es, de todas sus obras, la última que recomendaría a un lector poco familiarizado con las historias de Beto. La densidad de la serie la convierte en una lectura difícil, agotadora incluso, que requiere una atención y un esfuerzo que probablemente sólo le prestarán aquellos lectores que ya hayan visitado Palomar con anterioridad. Hay casi una treintena de personajes con cierta relevancia en la trama principal (además, a veces resulta verdaderamente difícil distinguirlos, ahí las limitaciones del Beto dibujante le juegan una mala pasada al Beto guionista), las transiciones entre las diferentes escenas son extraordinariamente bruscas (escenas de gran complejidad ocupan únicamente una página, a veces sólo una o dos viñetas) y la forma en la que Beto dosifica la fragmentada información que tiene que asimilar el agobiado lector es totalmente desconcertante. Como decía al principio, sólo el hecho de que sea historieta (y que, por tanto, resulte más fácil recordar quien es quién simplemente por el hecho de que podemos "verle" y no únicamente imaginarle, y que en pocos segundos podamos volver atrás cuando queramos para refrescarnos la memoria) hace que *Río Veneno* sea legible.

Ni siquiera el británico Alan Moore, siendo tan amigo como es de construir sus historias sobre complejas arquitecturas formales, había llegado tan lejos como Beto (algo parecido, sin embargo, se intuía en los dos números que se publicaron de la serie *Big Numbers*, desgraciadamente la deserción del dibujante nos impidió saber por dónde pensaba tirar exactamente Moore). Por eso, *Río Veneno* es, con todos sus defectos, una de esas obras necesarias (ejemplares pero no maestras) que, como en su día lo fueron *Krazy Kat*, *Spirit* o *Watchmen* (por poner sólo los tres primeros ejemplos que se me han ocurrido) muestran bien a las claras que la experimentación en historieta no tiene porque pasar necesariamente por renunciar a su propio lenguaje y convertirla en una hermana tonta de la pintura, sino por, precisamente, profundizar en él, descubrir hasta dónde puede llevarnos o (pensarán algunos después de intentar leerla), dónde conviene empezar a parar. (*Río Veneno* permite otras lecturas, claro; como explicaba Frasco Naranjo en la reseña publicada en el número 6 de *U*, puede que sea uno de los tebeos en los que mayor importancia toman las diferentes inclinaciones sexuales de los personajes, tanto que éstas no sólo están ahí para explicarlos, sino que llevan a convertirse en el verdadero motor de la trama. Como la vida misma, vaya, pero esa sí que es otra historia).

Ofelia, Maricela y Luba reunidas por fin al final de Río Veneno

jaime ESCRITOR, DIBUJANTE beto

por Enrique Vela

Una de las cosas que no dejaron de sorprenderme, en su momento, fue la facilidad con que la gente, una mayoría, al elegir un preferido entre los hermanos Hernandez, puestos a matizar dentro de lo que eran obras de un nivel ya incuestionable, se quedaban con Beto por considerarlo mejor escritor. Si mantenías el gesto, podías obtener, todo lo más, la concesión de que Jaime era mejor dibujante, desde luego (pocas dudas aquí) , y se reiteraban en su preferencia nombrando, aquí y allá, literaturas mayores (como si las hubiera por tamaños) en apoyo de un trabajo de Beto coral, denso, salvaje, trascendente. Sacabas la impresión de que el otro se limitaba un poco a dibujar muy bien anecdotarios de la subcultura punk con profusión de personajes femeninos.

En éstas yo me hallaba, comprador de historieta, como siempre he sido, más por el dibujo que por el guión (suponiéndolos separables), caído tras las líneas enemigas. Me enganchaba leyendo a Jaime (también a Beto, pero estamos matizando fino). Así que si se trataba del tema guiones, a mí me interesaba más, me pillaba más cerca, me manipulaba mejor, el trabajo de Jaime, más urbano, sobre gente más próxima, que el de Beto, más rural, terrestre, primigenio. Precisamente, esta universalidad de valores era uno de los factores a favor del calado de Beto y su Palomar en corazones propensos a la sopa de gran pena. No estoy, aclaro, ni siquiera poniendo en duda lo que la gente atribuye a Beto como virtudes. Es difícil que no esté de acuerdo con casi cualquier cosa buena que se opine de su obra. Pero siempre me quedo inmerso en la desconfianza cuando una opinión sobre arte, que es, en el fondo, cuestión de gustos y los gustos son como los colores, se perfila con sospechosa unanimidad respaldada por una "inocente" mayoría.

Yo, desde luego, si me ponía"objetivo", es decir, abandonaba por un instante mis opiniones y reacciones reales, y suponía que me daban igual tanto Hopey como Tonantzin, encontraba a los dos en niveles equiparables en todos los frentes. Las diferencias eran, para mí, de estilo y persona, pero no de calidad o de compromiso con su trabajo. Así que, vamos a atacar a esa sospechosa e inocente mayoría, instauradora del tópico Jaime, el dibujante, Beto, el escritor, porque todas las opiniones son verdaderas y falsas desde algún punto de vista. Y cuando coinciden muchas mentes hay que suponer que existe un punto de vista detrás de todo ello.

El enfoque Jaime/dibujante, Beto/escritor viene, a mi modo de ver, como corresponde a las mayorías, de personas, dentro de su sensibilidad, inclinadas a creer que existe una forma buena de hacer las cosas artísticas. Y este paradigma conlleva una serie de baremos de apreciación en los que las obras puntúan, más o menos, objetivamente. Si aplicamos esto al dibujo, para estas personas, Jaime puntúa más, porque, a tenor de lo que despliega en la página, ahí tienes anatomía, expresión, perspectiva, limpieza, composición, fondos, posturas, realismo... Una serie de valores que, contra Beto, le señalan como más esquemático, menos estilista, sencillo de fondos y perspectivas, humorístico o caricaturesco, incluso. Para este tipo de mentalidades, al final, la dificultad (en concepción, ejecución, destreza) y el trabajo duro siempre acaban siendo valores en sí mismos. Beto está bien, maneja sus recursos, su

dibujo cumple su función, pero si supiera o pudiera, dibujaría "mejor". Nótese que este "mejor" se refiere a esa escala de valores en la que se pide al dibujante que "sepa" hacer algo. Para saber algo concreto hay que aprender, alguien te tiene que enseñar y ese alguien te enseña siempre de acuerdo con una idea preconcebida, colectiva, tradicional (en uno u otro grado) de lo que está bien dibujado, fuera del estilo que tenga cada artista. Hay muchos aficionados y profesionales prestos a distinguir, en el papel impreso, una "buena mano". Pero este punto de vista, además del lastre de la fe que acarrea, tiene la limitación de su origen. La gente que lo sustenta disfruta más con los dibujos que le proporcionan esa artesanía y se ve más limitada a la hora de apreciar los que se escapan.

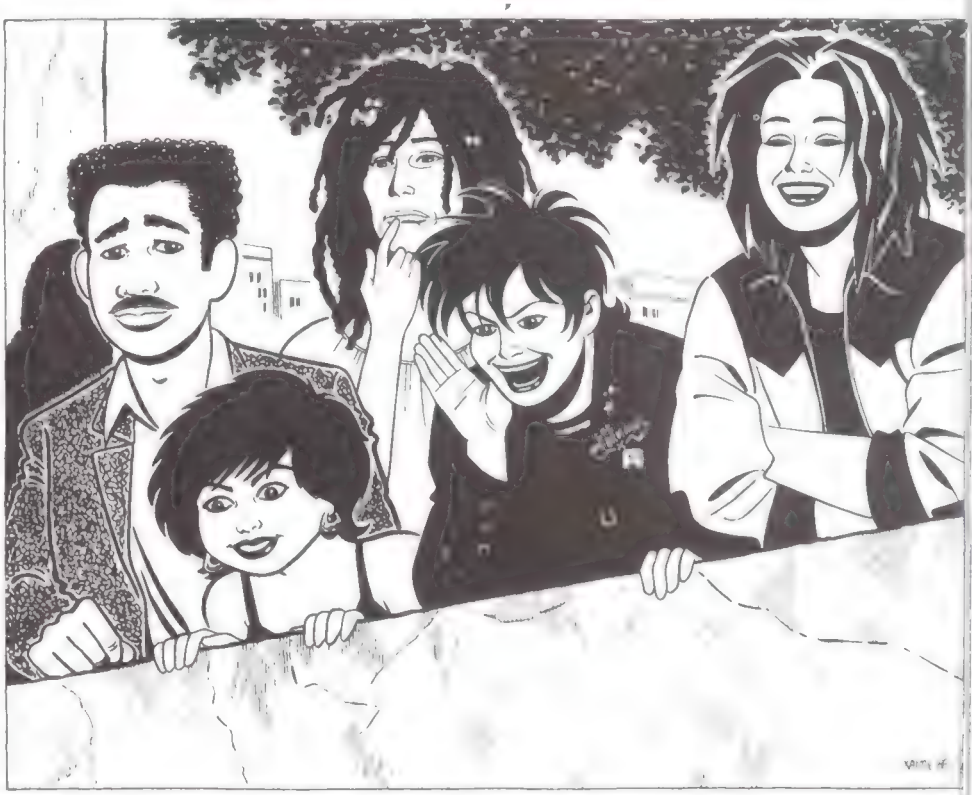
¿Cómo distingue esa gente si Beto no sabe o no quiere dibujar de otra forma? Cuando una persona realiza un trabajo donde se pone a sí misma y durante un tiempo largo, es de presuntuosos suponer que no está haciendo exactamente lo que quiere. Porque, además y aunque sólo fuera por eso, el inconsciente está ahí detrás, dictando lo necesario. Las limitaciones, si las hay, se circunvalan. O, sencillamente, se toman otras elecciones.

A mí, si me obligan a pronunciarme, me parece lo contrario. Yo prefiero usar un punto de vista que no admita escuela y, para el cual, la dificultad y el trabajo no valen nada en sí mismos dentro del arte. O no lo valen, cuando hablamos de valorar. Desde este punto de vista, un artista o escritor es más interesante cuanto mayor es el número y la originalidad de las elecciones personales que ha tomado a la hora de expresar lo que quiere contar. Cuanto más se separa de todas las escuelas que haya ido digiriendo y se adentra por ese camino donde se encuentra solo a la hora de solucionar anatomía, posturas, perspectiva, expresión, trazo...

Siempre me ha sorprendido más el dibujo de Beto que el de Jaime. Dentro de su iconografía, de sus "limitados" recursos manuales, explora más, se va más lejos, hace casar vanguardia, caricatura, realismo y puras burradas gráficas. Consigue, en su dibujo, un camino más directo del inconsciente a la página que su hermano. Sus portadas de *Love & Rockets*, por un ejemplo, son, visualmente, mucho más efectivas y recorren un registro más extendido desde la simplicidad al dramatismo.

Visto de esta forma, se puede disfrutar con la misma intensidad la carrera de Beto que la de Jaime. Porque, además, Jaime tampoco es que dibuje así porque hace alarde. Dibuja lo que necesita para expresar su mundo interior. Si, en algún momento, no estaba satisfecho, no conseguía ese vehículo, fue y aprendió dibujo y "cogió" mano. Pero esto es también, en sí mismo, una elección personal y tiene valor como tal y no simplemente como habilidad. Con ese instrumental en mano, Jaime disecciona sus *Locas*. Con el suyo, Beto hace lo propio.

Y, en cuanto a escribir, ¿desde dónde nos separamos más de escuelas y mitos? ¿Desde la realidad cotidiana y afectiva de personajes muy cercanos, en la que todo el mundo distinguiría a mil kilómetros un giro amanerado, un desliz relamido, o desde el complejo entramado familiar de una aldea imaginaria poblada de recuerdos de abuelos y formas afectivas no tan directamente chequeables por los lectores de *Love & Rockets*?



MÁS ALLÁ DE LA FRONTERA

Beto explora territorio desconocido tras Love & Rockets

El final del título *Love & Rockets* tras su número 50 (mayo 1996), lejos de significar un aplacamiento de la creatividad de los hermanos Hernandez, nos ha traído una mayor y más diversa actividad por parte de ambos historietistas. Si Jaime se descolgó con un exhuberante *Maggie & Hopey Color Special* y ha entregado las series *Whoa, Nellie!* y *Penny Century*, la actividad de Gilbert posterior a la desaparición de la mítica revista que le dio la fama se concentra en dos miniseries ya concluidas (*Girl Crazy* y *New Love*) y otra aún por debutar (*Luba*).

Girl Crazy (3 números, mayo-julio 1996, Dark Horse), la primera muestra de este "nuevo" Beto, fue recibida en general con más desconcierto que entusiasmo. El revoltijo de clichés, la acumulación de personajes estrafalarios y la ambientación fantástica, todo ello tratado con un humor muy poco sutil, hicieron pensar a más de uno que estábamos ante una tomadura de pelo. Por el contrario, *Girl Crazy* es un trabajo donde se traslucе la más seria de las motivaciones: conectar con el público más amplio en número y en gusto que le ofrece Dark Horse, filtrando temas y figuras ya presentes en sus historias de Palomar a través del tamiz del género superheroico. Claro que de buenas intenciones está empedrado el infierno. *Girl Crazy* no es una parodia de los superhéroes en mayor grado en que lo pueda ser *Watchmen* o cualquier otra obra en la que el guionista se ha detenido a replantearse los tópicos un instante antes de empezar a descargar la trama, y de hecho resulta uno de los más estimulantes y entretenidos tebeos de superhéroes publicados durante los noventa. Su protagonista, una supermujer que tiene no doble, sino triple personalidad, sirve además de excusa para que Beto indague en su interés por el simbolismo y la psicología.

New Love (6 números, agosto 1996-diciembre 1997, Fantagraphics) sí ha sido saludado como lo que cabía esperar de Gilbert. Se trata de una de esas antologías unipersonales, a la usanza del *Eightball* de Daniel Clowes, en las que un dibujante iluminado y con ganas de tocar muchos palos puede verter todo aquello que se le ocurra con libertad prácticamente absoluta, como si llevara el subtítulo "Diario del artista trabajando". Así, en *New Love* caben los estilos gráficos más inesperados -experimentación, lo llaman- y las probaturas narrativas y temáticas de todo tipo, se trate de planchas ilustrativas sobre la vida de santos, tiras de tres viñetas acogidas al albergue de un faldón de página libre, anécdotas de *funny animals* desabridos o fábulas metafóricas tocadas a cuatro manos con el subconsciente. Algunos de los disparos yerran el blanco -cuidado, depende de dónde nos pongamos nos pueden sacar un ojo-, pero el éxito de los aciertos compensa sobradamente. Véase en este sentido la serie *Letters from Venus* que se repite en cada número, una nueva exploración del universo femenino a través de la zozobrante vida afectiva de una niña de diez años inmersa en un mundo de adultos que la desborda pero al que no rehúye, y que justifica el artificio de plantear *New Love* desde su misma cabecera como remedo del formato del cómic romántico. Justifica, también, la adjudicación de necesarias -imprescindibles, según el talante del lector- para esta media docena de aventuras en el inexplorado mar de las inquietudes de Beto.

Trajano Bermúdez

GILBERT "BETO" HERNANDEZ EN ESPAÑA:

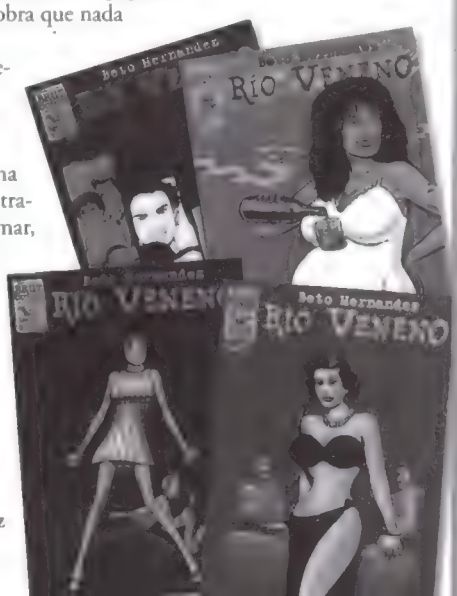
guía de iniciación

La primera impresión que surge al contemplar las ediciones españolas del más brillante de los hermanos Hernandez es la de dispersión, tanto editorial como temporal. Dispersión editorial porque, aunque siempre ha sido La Cúpula la empresa preocupada de verter al castellano sus obras, nunca las ha publicado bajo un formato homogéneo, formando parte de un producto que transmita la enorme coherencia interna y temática que posee. Dispersión temporal, y ésta es causa de la anterior, porque no puede decirse que haya gozado de una continuidad mínima en estos once años. Cuesta entender cómo La Cúpula, poseyendo los derechos sobre las historietas de *Love & Rockets*, no las publicara manteniendo su formato y cabecera original. Posiblemente hubieran tenido más eco que con el criterio (ausente) que se ha seguido. Aparte de un puñado de historias cortas repartidas, como gran parte de la producción de su hermano, en las páginas de *El Víbora*, el listado que se ofrece a continuación recoge el grueso de los tebeos firmados por Beto que han aparecido en nuestros lares.

Pasión en la Frontera I: Pies de Pato; Pasión en la Frontera II: Mordiscos de Amor; Sopa de Gran Pena; Calor Humano I y II. *Historias Completas de El Víbora* 3 (1987), 4 (1987), 20 (1989), 27 y 28 (1990). La Cúpula.
Recopilaciones de la serie *Heartbreak Soup*, agrupadas tras unas portadas muy poco atractivas, (traducida por el autor como *Sopa de Gran Pena*) que incluye episodios aparecidos en *Love & Rockets* entre 1983 y 1988. Crónica coral de Palomar, población fronteriza sita entre México y los USA, imaginario cruce entre Macondo y cualquier suburbio de Los Ángeles, cuyos habitantes, personajes sólidos y creíbles como pocos, se relacionan por medio del melodrama y mantienen un difícil equilibrio en la estrecha línea que separa amor y odio. Como ya se ha repetido hasta la saciedad y explicado mejor en algún otro lugar de estas páginas, un culebrón de férrea estructura; un caldo heterogéneo cocinado con ingredientes tomados de fuentes tan variopintas como las películas de Douglas Sirk, la serie B más casposa, el Realismo Mágico hispanoamericano, el naturalismo decimonónico o el neorrealismo italiano; una imitación a la vida en forma de rompecabezas temporal; un mosaico narrativo que se adelantó unos cuantos años a la estructura construida por Tarantino para *Pulp Fiction*.

Birdland. *Kiss Comix* 1-7 (1991-1992). La Cúpula.
Seriación de la miniserie (tres números) de igual título publicada en Estados Unidos por Eros Comics en 1991. Sexo salvaje, sexo tierno, sexo insatisfactorio, sexo placentero, sexo rutinario, sexo imaginativo, sexo desesperado, sexo traumático, sexo despreocupado, sexo inhibido, sexo liberador, sexo sublimador... En definitiva, el sexo como metáfora de la diversidad humana y de las siempre complicadas relaciones personales al tiempo que clave para entender el secreto de la vida. Como en el caso de la crónica de Palomar, un nuevo ejercicio de arquitectura narrativa en forma de melodrama coral, un rompecabezas en el cual todo encaja al final. De nuevo la estilización del culebrón como medio de explorar la ambigüedad de los sentimientos humanos, en esta ocasión con el aliño de las dificultades derivadas, por un lado, de la incomunicación y, por otro, del encorsetamiento social. Alejados de los gimnásticos y siempre dispuestos adoradores de Eros que habitualmente pueblan toda manifestación pornográfica, sea ésta del medio que sea, los personajes de Beto practican un sexo crudo, en nada concomitante con las ¿imaginativas? escenas que rodeaban sus páginas en una revista que no era el mejor vehículo para una obra que nada tiene de divertimiento menor.

Río Veneno. Miniserie de cuatro números. Brut Comics, 1996-1997. La Cúpula.
Adaptación al formato cuadernillo (nunca mejor dicho) del serial *Poison River*, aparecido en las páginas de *Love & Rockets* entre 1988 y 1994. Una auténtica novela río de 183 páginas que relata la trayectoria vital de Luba, centro neurálgico de Palomar, con anterioridad a que fijara su residencia en dicha población. Reseñada por Francisco Naranjo en las páginas de nuestro sexto número, donde puede acudir quien desee obtener más referencias sobre la obra. Advertir, eso sí, que el tamaño elegido para ofrecer esta obra a los lectores castellanoparlantes no es precisamente afortunado, por decirlo con suavidad. Sobre todo si uno tiene problemas de visión.



Eduardo García Sánchez

NOVEDADES

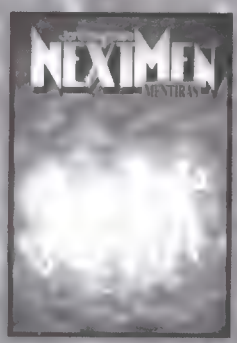
25 abril

KAMASUTRA

El libro sexual por excelencia visto por el rey del cómic erótico.

JUDGE DREDD: TOLERANCIA CERO

Los mejores talentos españoles aportan su visión del implacable juez.



NEXT MEN: MENTIRAS

Llegamos al final de la obra más personal de John Byrne.

PITT nº1

Ya está aquí uno de los cómics norteamericanos más esperados.

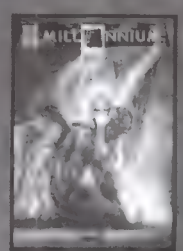
AVANCE

TORNA: LEVIATÁN

F.A.K.K.²

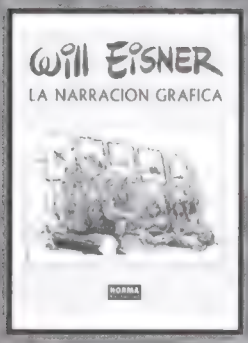
JONAS FINE: LA JUVENTUD

EL ÁNGEL DE HOJAS AZULES I: MECÁNICO DEL TIEMPO



EL MILLENNIUM

NORMA Editorial



LA NARRACIÓN GRÁFICA
Will Eisner
168 págs. 2600 ptas.

Una nueva clase magistral para todo aficionado a la historieta.

HELLBOY: CASI UN COLOSO
Mike Mignola
56 págs. 850 ptas.

Nuevas aventuras del investigador de casos paranormales

THE DREAMING: EXTRAÑO AMOR nº1 (de 2)
Dalton - Taylor - Quinones
48 págs. 750 ptas.

La realidad y la fantasia se confunden en E. Sueño.

STARDUST nº1 (de 4)
Neil Gaiman - Charles Vess
48 págs. 750 ptas.

Un equipo de lujo para una historia que marcará época.

otras novedades del 25 de abril

JOE BAR TEAM 4
Stéphane Deteindre
48 págs. 1100 ptas. (rústica).
1300 ptas. (cartoné).

BATMAN / GRENDEL nº2 (de 2)
Matt Wagner
48 págs. 675 ptas.

PREDICADOR: CRUZADOS nº3 (de 3)
Garth Ennis - Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.

LOS LIBROS DE LA MAGIA: CONVOCACIONES nº2 (de 4)
John Ney Rieber - Peter Gross
56 págs. 850 ptas.

SANDMAN MYSTERY THEATRE: LA TARÁNTULA nº2 (de 2)
Matt Wagner - Guy Davis
56 págs. 850 ptas.

M A Y O

SUPERMAN / MADMAN
Mike Allred

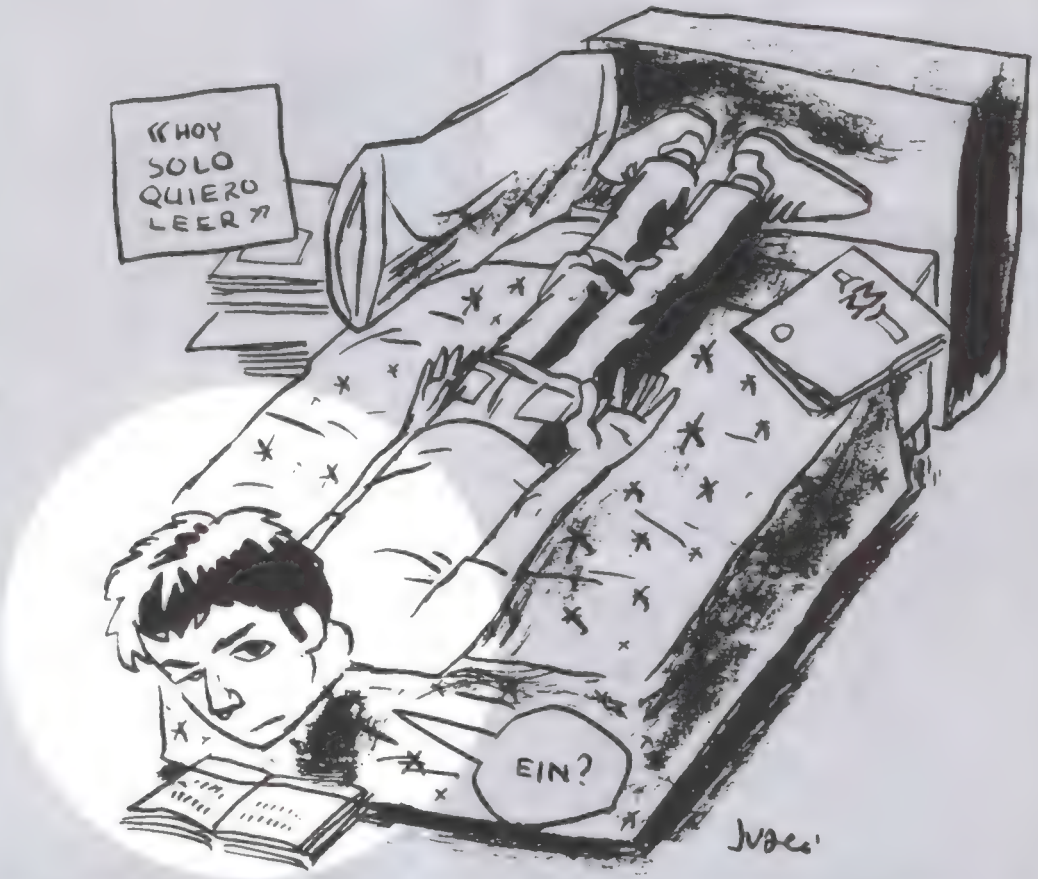
SIN CITY: VALORES FAMILIARES
Frank Miller

LOBO: ENCADENADO A HOMO / DEMON: HELLOWE'EN
Grant - Guerra - Giovanni

ESPECIAL PREDICADOR: LA HISTORIA DE VA-LADES-GUEIN
Garth Ennis - Richard Case

CAGES (Jenkins)
Dave McKean

portafolio



JUACO VIZUETE

El alicantino Juaco Vizuete parece haber llegado a los tebeos por casualidad, casi sin querer. Sin embargo, a sus veinticinco años se ha convertido, gracias a los cuatro números realizados para la colección Brut Comix de su personaje El Resentido, en uno de los autores más interesantes y a la vez prototípicos de la joven historieta española: trabaja cuando puede y le dejan, no vive de ello y tampoco tiene nada claro su futuro profesional. Sus proyectos más inmediatos son acabar el doctorado en Bellas Artes, especialidad Dibujo (su tesis apunta también a los tebeos) y seguir dibujando si encuentra ideas que le diviertan y el lugar adecuado donde publicarlas.

"Mi primera incursión en serio en el mundo de la historieta fue la primera historia del Resentido: seis páginas que mandé a un concurso de La Cúpula y resultó premiada. Antes de eso apenas había sido capaz de acabar nada, había empezado tres o cuatro historietas pero sin llegar a concluir ninguna. ¡Ah, sí! También gané un premio en Mazarrón con una historieta de cuatro páginas, una de las pocas que había acabado. Hice algunas cosillas en algún fanzine de superhéroes...hubo una temporada que me aficioné mucho al cómic americano y dibujaba con un estilo muy raro, una mezcla de Liberatore y Arthur Adams."

"En Alicante no me relaciono con gente que haga cómic, no me muevo en ningún círculo relacionado con la historieta ni participo directamente en ningún fanzine, ni tampoco en Valencia, donde estudio. Así que tengo que buscar la motivación en otro tipo de gente, amigos que pintan o que se mueven en cualquier campo del arte. Todo eso me interesa mucho e intento respirarlo para aplicarlo a mis tebeos. Pero siempre he tenido mucho interés por la historieta, sobre todo como lector".

"A raíz de la primera historieta, la del concurso, Hernán Migoya me propuso que le diera vueltas al personaje de El Resentido. Publiqué varias historias cortas en *El Víbora*, muy dispersas y sin demasiada unidad, porque no tenía todavía muy claro lo que quería hacer. Todo eso fue dando forma al personaje hasta que me propusieron hacer el primer Brut; todo lo que he publicado ha sido con este personaje, a excepción de la historia que se publicó en *El Víbora Especial Underground*, que era una especie de chorrada sobre el tebeo dentro del tebeo y no tenía nada que ver con él".

Aquí me he entregado al fetichismo con uno de mis personajes mientras me acordaba de Crumb.

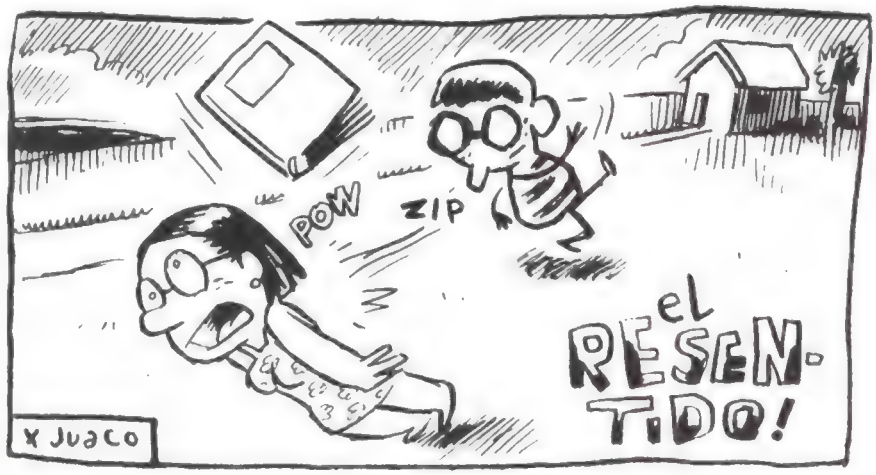
"*El Resentido* tiene tintes autobiográficos: es, más bien, una deformación con tintes autobiográficos, es decir, cuenta cosas que me han pasado a mí, a mis amigos o a gente que conozco y que exagero para intentar reírme de ellas o para revolver mi propia mierda, por decirlo de algún modo. Los tebeos

Estas tres páginas son de uno de los guiones para El Resentido. En alguna historieta he tomado la costumbre de dejarlo todo muy definido antes de hacer las páginas definitivas.

Esto son bocetos para el look de los personajes y el entintado de la última historia que he hecho del Resentido.

se prestan mucho a eso, a la farsa, a la caricatura, pero siempre intento buscarle conexión con las cosas que me rodean".

"A la hora de trabajar las páginas empiezo con un esbozo muy mínimo. En los primeros números me curraba mucho más el guión, lo escribía todo, dibujaba las páginas en pequeñito con todas las viñetas, pero luego lo cambiaba todo al pasar a la página original. El último número he conseguido hacerlo con un simple esbozo general de lo que iba a ser la historia, una especie de guión literario: luego improviso en cada página, sobre todo los diálogos, que voy escribiendo directamente. Cuando dibujaba previamente las páginas en pequeñito estaba obsesionado porque pensaba que lo que era el tebeo verdaderamente eran esas páginas esbozadas, y que perdían toda la gracia y la frescura cuando las pasaba al tamaño del original. El primer esbozo siempre me parecía más directo y mucho más interesante. Estoy tratando de seguir una vía intermedia, algo que me permita conservar esa frescura, esa fuerza, pero sin demasiados riesgos, porque si te pones a entintar las páginas directamente te arriesgas a que te salga un churro inmenso. Pero, no sé si por cierta deformación artística, creo que la parte artesanal del dibujo de historietas es lo que más te lastra cuando estás empezando, esa obsesión por la limpieza, ese paso del boceto en pequeño al dibujo a lápiz, después pasar a tinta, después pasar la goma... Lo ideal sería poder desterrar todo eso y hacer algo mucho más directo."



Esto puede parecer un homenaje o lo que sea, pero la verdad es que el Resentido también es un hijo de puta cuando quiere.

"Curiosamente, mi dibujo se ha ido haciendo técnicamente más profesional, cuando era lo que menos pretendía: por eso en el último *Resentido* he decidido cambiar un poco de registro, utilizando el pincel más a lo bestia y usando un trazo más expresivo, más gestual".

"En este cuarto número acaba la historia que se inició en el primer número, el rollo del Resentido con su novia. A partir de ahí no tengo todavía pensado qué va a pasar. Tampoco tengo claro si voy a continuar con el personaje; este cuarto número me ha costado bastante más trabajo, me lo he pensado mucho, sobre todo en cuestiones de guión, que es algo más espeso, y ahora estoy un poco agotado. Me gustaría hacer algo más divertido, más intrascendente, quizá plantearme otra serie que pueda publicarse en *El Víbora*."

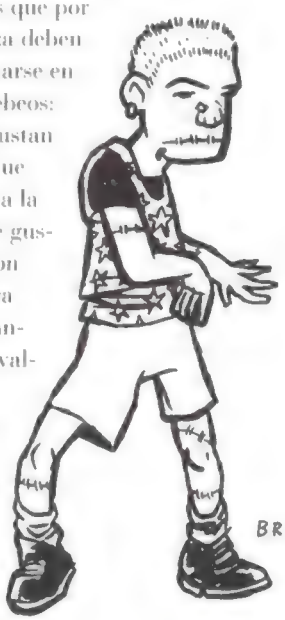
"No me planteo nada en plan profesional. Todavía estoy estudiando y para mí esto de los tebeos ha surgido casi sin pretenderlo. Cuando acabe la pesadilla del doctorado tendré que plantearme de una vez por dónde tiro, pero no sé si mi futuro estará en la historieta o en otro campo. De todos modos, el haber hecho cuatro Bruts me ha dado cierta confianza, empiezo a ver que me cuesta menos trabajo expresarme con este medio y que en realidad el tebeo es lo único que ahora mismo sabría hacer profesionalmente: si pudiese ganar algo más de dinero, si *El Resentido* tuviera éxito y cuajara y me diera la oportunidad de ganarme la vida, pues sí que me gustaría seguir dibujando tebeos. Todo lo que he publicado hasta ahora lo considero todavía un aprendizaje: es un modo de ir haciéndome como dibujante y de tener un producto ya hecho que puedas enseñar por otro lado. Lo

Y eso otro también, lo mismo.

único que tengo claro es que me gusta dibujar, ya sea para comics, para ilustración, para publicidad... para lo que salga. La pintura también me gusta mucho, pero eso sí que lo veo jodido y difícil."

"Nunca he hecho ninguna historieta en color, sólo las portadas y alguna ilustración. Pero el color me gusta muchísimo, me encanta guarrearme las manos y manchar el papel y todo eso. Si me lo ofrecieran me encantaría hacer un tebeo en color."

"Mis influencias más descaradas, las que yo noto en el tebeo, son el underground americano y *Tintín*, aunque no lo parezca. Pero es que mi dibujo, cuando no lo paso a pincel, tiende siempre a la línea clara. Posiblemente ahora empiece a utilizar más el rotulador u otro instrumento que me dé una línea más pura: como todavía no tengo un estilo cuajado, quiero seguir probando muchas cosas a ver lo que sale. Me canso enseguida de lo que hago, por eso intento variar y buscar influencias muy diversas. Me gustan tantas cosas que por fuerza deben reflejarse en los tebeos: una de las cosas que más me gustan es la música pop. Los grupos que me gustan me influyen mucho a la hora de plantear los tebeos. Me gusta pensar que mis historietas son como canciones: la parte gráfica sería como la música de una canción, y la parte discursiva equivaldría a la letra. En el pop las canciones nacen de forma muy libre, con muy pocos prejuicios, se recogen influencias de acá y allá, y en el tebeo puedes hacer lo mismo, utilizar estilos diferentes según la historia que cuentes, según la letra que le pongas."



"La historieta en

Éstas son dos páginas que descarté para una de las historias del Resentido porque me parecían demasiado evidentes.

ESTO NO FUNCIONA
ANTES NOS LLEVÁBAMOS MUY BIEN Y HABLÁBAMOS Y ESO PERO AHORA ARLENIS DICE NADA!!
NO ENTIENDO NADA!!!
AAAA!!!
POR UNA PARTE ESTOY MUY FURIOSO POR ELLO Y POR OTRA ES QUE ME SIENTO COMO UN VIOLADOR!!!
Y CUANDO PELEAMOS SE LLEVA A QUEDAR: SE QUIETA Y A NO RECHISTAR PUESTO QUE SOY YO EL QUE SIEMPRE LLEVA LA INICIATIVA!!!
SI ESTOY DESESPERADO!!! APENAS PUEDO DORMIR PORQUE NO PARO DE DARLE VUELTAS A LA CABEZA Y CUANDO CONSIGO CONCILIAR UN RATO EL SUEÑO TENGO UNAS PESADILLAS HORRIBLES!!!
Y TU QUE SABES? NO SERÁS COMO TODOS ESTOS CABRONES DE LA RESI DANDO QUE SIN SIQUIERA PEDIRLES CONSEJO TE DICEN SIEMPRE LAS MISMAS GILIPOLLECES?!!
MALDITAS SEAN TODAS ESTAS PELÍCULAS QUE NOS HACEN CREER EN EL BUEN FINAL
BUENO BUENO, NO TE ALTERES, SIENDO UNA PERSONA SENSIBLE COMO TU, NO ES EXTRAÑO QUE ESTES TAN AFECTADO POR LO QUE HA PASADO

NO HOMBRE YO SOLO TE DIGO QUE TE TOMES ESTO CON CALMA PORQUE AS COMO LLEVAS EL ASUNTO NO PUEDE SER BUENO PARA LA SALUD
TE ASEGURO QUE NO!!!
ESTOY ABSOLUTAMENTE DESCENTRADO! TANTO QUE CADA VEZ ME CUESTA MAS DISTINGUIR ENTRE LO QUE OCURRE EN REALIDAD Y LO QUE SON IMAGINACIONES MIAS!!!
Y ESO CUANDO NO TENGO UNOS REMORDIMIENTOS HORROROSOS POR HABERLE PUESTO LOS CUERNOS!!!
UUGH!!! TODO ESTO ME ESTA AFECTANDO MUCHO!!!
LOCO
SNIF SNIF
BUENO BUENO TE CREO, LA VERDAD ES QUE TAL Y COMO TE ESTOY VIENDO ME PARECE QUE ESTAS BASTANTE DESQUICIADO...
PERO VENGA, NO TE PONGAS ASI, TAL VEZ ES QUE DEBAS DEJARLA UNAS TEMPORADAS DESARROLLAR TU TRABAJO Y DESPUES LAS COSAS SE VEN DE OTRA MANERA
NO!
NO AGUANTO MAS!!! VOY A DECIRSELO, ES LO UNICO QUE PUEDO HACER PARA CAMBIAR ESTA SITUACION!!!
NO HOMBRE NO TENGAMOS EN CUENTA LO QUE PASO TE CAMBIA TODA LA VIDA...

realidad no es nada en sí misma, es un compendio de muchas cosas, y eso es lo que me gusta de ella, que te permite usar muchas de las cosas que me gustan o me interesan. Por eso me parece que los dibujantes de comics, más que nadie, deben tener puestos los ojos en todas partes, para pillar influencias de donde se pueda. Los músicos de pop saben que no van a componer una ópera, ni una sinfonía, y si lo hacen, la cagan por pretenciosos; pues los dibujantes de tebeos igual: no vamos a pintar las Meninas, pero podemos cuajar obras cojonudas que difundan ideas perfectamente a un nivel popular. Lo bueno de los tebeos es que no se toman en serio, que te los puedes plantear de la forma más libre y divertida del mundo, y por eso también el contacto que tienes con el medio es más íntimo, más directo, no como ocurre con el mundo del arte, al que siempre te acercas con una especie de reverencia. Los tebeos son mejores mientras menos mediatizados están, mientras son más espontáneos: así la comunicación es más íntima entre quien los hace y quien los lee."

"No estoy en contra de los géneros. Creo que son buenos, desde el momento en que siempre tienes un conjunto de referencias que te sitúan, algo que ya conoces de antemano y que te da una pequeña seguridad sobre el terreno en el que te mueves. En ese sentido son positivos, pero eso también puede volverse en tu contra y convertirse en algo que te encorseta. Me gustaría hacer algo de género negro, que es el que más me gusta; y aunque parezca mentira, *El Resentido* también es una historieta de género, del género de las comedias adolescentes americanas, que es una puta mierda de género que nadie reconoce pero que a mí me ha influido a fuerza de tragármelo en la tele cuando yo también era adolescente. A fuerza de ver esas películas acabas por creértelas, a pesar de ser muy mentirosas y muy tramposas. Pero es que El Resentido también es muy tramposo. Es una broma muy exagerada, pero con un trasfondo de realidad que es lo que la hace creíble; es otra cosa que me gustan de los tebeos, que puedes pasarte lo que quieras sin miedo a hacer el ridículo. Los tebeos, al contrario del cine, son mejores cuanto menos sentido del ridículo tengan: son más graciosos, más expresivos. La realidad está ahí, el lector la conoce, y el dibujante también: los dos hablamos de lo mismo, y eso lo que llega a crear la complicidad necesaria. Se trata de darle rodeos a las cosas para pasárnoslo bien, simplemente."

"Debo decir que, en mi caso, lo mejor que me ha ocurrido es que he hecho tebeos sin estar mediatizado en absoluto: Hernán y Berenguer me dejaron muy claro desde un principio que hiciera lo que me saliera de las narices, y así lo he hecho. Como además no tengo nada claro que vaya a dedicarme siempre a ésto, no tengo que andar preocupándome de si lo que hago va a funcionar o no, si va a vender más o menos. No estoy dispuesto para nada a trabajar siguiendo modelos que me imponga nadie, por mucho que esos modelos ya le hayan funcionado a otros autores. Cada uno debe encontrar su propia fórmula de trabajo, su propia manera de contar las cosas, que será la mejor forma de comunicar con los demás y de seguir probando y descubriendo cosas distintas".

Enrique Bonet

Hago algunos dibujos como éste para entretenerme. Casi nunca tengo una idea previa antes de dibujarlos. Mientras voy viendo la expresión que toma lo que sale se me ocurre alguna tontería y la escribo.

are you talkin' to me?

Para dirigirse a esta sección, escribir a:
U, EL HIJO DE URICH • Embajadores 62, 5º - 5, 28012 Madrid
urich@sendanet.es • santiago@interlink.es

DE CÁNONES Y ABUSOS

Paco Cerrejón Aranda
Sevilla

A primeros de marzo se inauguró en Lisboa una exposición sobre los 100 libros del siglo XX, y entre los cien nada más y nada menos que 4 comics, el *Little Nemo* de McCay, *Tintín en el País de los Soviets* de Hergé, *Asterix el Galo* de Goscinny y Uderzo y *La Balada del Mar Salado* de Pratt. No está nada mal, cuando menos se han acordado de que existe eso que Eisner llama el arte secuencial y mi abuelo tebeos.

Hasta aquí todo bien, pero llegamos a la reseña que de esta exposición hace el *ABC Literario* del 13 de marzo, a cargo de Rafael Conte. La reseña es poco original, critica la lista, que si no es estrictamente literaria, que si no están todos los que son ni son todos los que están. Ahora adivinad las 4 obras que no son. Exacto, los 4 comics escogidos no merecen estar en tal lista. Y para que conste que no tergiverso cito: "*no parece que se trate de un canon estrictamente literario. Hay homenajes al cómic... y no será un españolito como quien suscribe quien proteste por ello, pues Luis Alberto de Cuenca me cerraría las puertas de la Biblioteca Nacional. Los 3* (que por cierto son 4) *tienen su lugar en la cultura mundial, pero si pensamos en la producción literaria de este siglo y en las ausencias que aquí -no- figuran, su presencia es un pelín abusiva*" (la negrita y el paréntesis son míos).

Lo cierto es que el artículo en sí no es precisamente un alarde de inteligencia, pero la parte referida al cómic, aún dejando de lado el chiste fácil sobre Luis Alberto de Cuenca, lo es aún menos. Pero lo que me interesa resaltar es el final, cuando señala que la aparición, no ya de estos comics en concreto, sino de cualquier cómic en esta lista resulta un "pelín abusiva". Y es que ese pelín encierra muchas cosas. Personalmente creo que no deberían haberse incluido comics en esta lista, porque creo que el cómic no es literatura, como no es cine, ni pintura, ni ninguna otra cosa. Ni mejor ni peor, simplemente es otro arte, medio de comunicación o industria (esto último salvo en el caso de España, claro) distinto.

Al sr. Conte como a tantas otras personas supuestamente cultas se le ve el plumero. Si en lugar de cultura mundial hubiese escrito cultura popular se le hubiera acabado de ver del todo. Lo que ese pelín encierra es que el cómic como cultura vale (al fin y al cabo en cultura cabe todo), si es en cultura popular aún mejor, ahora como arte, como medio de creación serio, con obras a la altura de cualquier otra procedente de cualquier otro medio, eso le parece un pelín abusivo. Pase que la Biblioteca Nacional le dedique una exposición, si Luis Alberto se ha encaprichado qué le vamos a hacer, pero de ahí a considerarlos al mismo nivel que las obras de por ejemplo Cela, Kafka, Woolf, Joyce, Eco o Chandler hay un trecho.

Parece que entre otras muchas cosas se le olvida que Joyce devoraba las tiras de prensa, que Eco ha comparado un cómic, el italiano *Dylan Dog*, con Homero y la Biblia, o que Chandler llegó a escribir una tira diaria. Sinceramente, no creo que lo olvide, más bien lo ignora. Y aquí está el problema, como casi siempre, en el verbo ignorar. Los que ponen "pelines" al reconocimiento del cómic como un medio de creación maduro son en un muy alto porcentaje personas que ignoran casi todo sobre el cómic, que por ignorancia critican aquello que desconocen. El argumento (por llamarlo de alguna manera, aunque no lo es) del sr. Conte es el siguiente : ¿cómo va a estar un cómic cualquiera por bueno que sea antes que las obras de autores como Octavio Paz o Rubén Darío? Hombre, si el cómic que estuviera fuera el *Capitán América* de Rob Liefeld sí que sería un "pelín" abusivo, pero ¿hay alguien capaz de decirme qué tiene que envidiar Pratt a Paz o a Darío?

Se habla mucho de los pocos comics que se venden en España. Lo que acabo de comentar, esa ignorancia, esa infravaloración que sufre el cómic en este país tiene algo que ver con esta crisis. Mientras esa infravaloración permanezca, seguirán cerradas al cómic las librerías y las bibliotecas (salvo la Nacional, al menos mientras Cuenca siga en el cargo). Y las librerías y las bibliotecas crean un importante número de lectores. Y lo mismo ocurre en la Universidad.

Y artículos como el del sr. Conte ayudan muy poco. Sobre todo, si como éste, está hecho desde la ignorancia. Quizás deberíamos darle a leer el *Capitán América* de Rob Liefeld, entonces se enteraría de lo que es realmente abusivo. O quien sabe, a lo mejor acaba gustándole.

¡A VER SI INVESTIGAMOS!

Toño Martínez Fraga
Santiago de Compostela

Desde mi anterior carta han pasado muchas cosas, los acontecimientos siguen desencadenándose, así que paso a comentar lo que hay de nuevo: el *Estela Plateada* de Ron Garney ya está aquí, aunque por otro lado cierra *Daredevil*. A pesar de ello, la línea Forum está en el mejor momento de su historia, ya que se está publicando en español la práctica totalidad del material de Marvel. La única excepción que veo es *Ghost Rider*, y va a cerrar en los USA. Por cierto, ¿alguien sabría explicarme por qué los 2 únicos trabajos hasta la fecha de Garth Ennis y Grant Morrison para Marvel (*Punisher Kills The Marvel Universe* y *Skrull Kill Krew*) están entre los poquísimos comics Marvel de los 3 últimos años que Forum no se ha dignado publicar? ¡Ni que lo hubieran hecho adrede, joder! Tras este pequeño desahogo, prosigo. Desde el pasado mes de agosto, Planeta-DeAgostini también distribuye (¡por fin!) su línea World Comics-Image en Argentina, circunstancia que llega demasiado tarde para salvar a *The Maxx* (y tantos otros), pero no para hacer lo propio con *Astro City*, o eso espero. Sin embargo, hay un hecho sorprendente: al parecer, *Spawn* no entra en el trato. La colección (bueno, las 2 colecciones) de la

criatura de McFarlane, no llevan como sus compañeras de escudería ese bello rótulo junto al código de barras que reza "Argentina $2.40", sino otro totalmente horrible que nos espeta "Venta exclusiva en la Unión Europea", y digo horrible porque, llamadme loco, pero dudo mucho que la edición española de *Spawn* venda muchos ejemplares en Helsinki o Atenas, y sin embargo creo que algún que otro sí vendería en Buenos Aires o Montevideo. Por ello, la pregunta que me hago es: ¿quién coño está publicando *Spawn* en Argentina y por extensión en Hispanoamérica? Mis sospechas recaen en el Grupo Editorial Vid. Últimamente he podido entresacar algunos bits de información útil de diversas publicaciones especializadas, principalmente *Dolmen*, según los cuales la mexicana Vid, al parecer, no sólo publica material de DC, Batman y Superman principalmente, sino que hace lo propio con Marvel (?) e incluso *Vampirella* (¡?¡). No sólo eso, según declaraciones del dibujante mexicano Humberto Ramos a *Dolmen* (nº 20, nov. 97), su primer trabajo profesional fue para "*un cómic policíaco de Vid*", lo cual permite inferir que además tienen producción propia (!¿!¿!).

Todo esto contestaría alguna de las preguntas que me planteaba en mi anterior carta, como saber quién tiene los derechos de Marvel en México (y, presumiblemente, en la zona de Sudamérica que no controla Planeta, aunque siempre me muevo en el terreno de la conjetura), pero también abriría una serie de nuevos interrogantes: si Vid provocó la muerte de Zinco al expulsarles de su feudo, ¿cómo consintieron sin embargo que Planeta *invadiera* Argentina con Forum? O visto desde la perspectiva contraria, ¿cómo es posible que Planeta se conforme con Argentina y no intente seguir expandiéndose hacia los demás países hispanoamericanos, incluido México? En cualquier caso, ¿no parece absurdo, a estas alturas, que Marvel o Todd McFarlane puedan tener dos licencias distintas, una localizada en España y otra en México, repartiéndose en dos mitades lo que debería ser, en beneficio de todos, un solo mercado?

Otro aspecto a analizar es la política de Planeta. Ahora mismo distribuye en Argentina sus líneas Marvel-Forum, Fantasía Heroica (*Conan* y compañía), Laberinto, Autores Españoles (no confundir con Laberinto, aquí se engloban las reediciones de *Dieter Lumpen*, *Cibersix* (¡¿!), y *Dani Futuro*, cosas veredes), y World Comics (que actualmente se reduce a productos Image, pero a la que en breve se podría añadir de nuevo material de Dark Horse, si por fin se deciden a publicar los prometidos *Storyteller*, *Grendel/Batman*, *Bad Rat*, etc., y es presumible que también estos se distribuyan al otro lado del charco). Ahora bien, lo que me pregunto es si esta distribución sólo se reduce a Argentina, como reza en la portada y los títulos de crédito de los tebeos, o si se extiende, como he leído por ahí (incluso en los propios correos de Forum, en los que se invitaba a escribir a los lectores sudamericanos, no estrictamente argentinos) a otros países de su entorno como Chile, Uruguay o Paraguay. Y si es así, ¿dónde está el hipotético límite, en Bolivia, en Colombia, en Centroamérica? Más aún, ¿por qué Planeta sólo usa su sucursal argentina (de nombre Planeta Argentina SAIC, según reza en los títulos de crédito de los comics) cuando, que yo sepa, posee sucursales en Colombia, Chile, Venezuela, Ecuador, Perú y México? ¿Cuál es el enemigo *invisible* que se opone a esa deseable expansión de Planeta-DeAgostini hacia el norte del continente? ¿El Grupo Editorial Vid?

Fijaos que digo invisible por lo difícil que resulta conseguir en esta esquina del mapa información fiable sobre todo este asunto, en especial sobre lo que pasa al otro lado del Atlántico. Y esto me sirve para enlazar con otro tema colateral: el bochornoso papel que juegan en todo esto las publicaciones especializadas españolas (*Slumberland*, *Dolmen*, *U el hijo de Urich*, que son las que sigo): todos estos movimientos telúricos en el seno del mercado del cómic español apenas han dado para algún comentario ocasional y algún que otro articulillo en nuestra *camaleónica prensa especializada*. Que para entretener a la parroquia ya nos basta con las pequeñas polémicas domésticas, ¿no? O sea, que el mercado se convulsiona y se metamorfosea como no lo había hecho en lustros, y aquí parece que lo único que nos interesa es discutir sobre las cualidades literarias del novio de Devin Grayson. No creo que sea demasiado pedir, y me dirijo a vosotros, gente de *Urich*, en particular, que investigais un poquito sobre estos temas, que recabarais información sobre la configuración del mercado hispanoamericano, o sobre lo que tienen que decir acerca de todo esto los mandamases de Planeta-DeAgostini, o sobre los planes de Vid *on Spain* (¿piensan desembarcar antes de fin de siglo, o seguirán enviándonos algún tomo prestigio cada cuatro meses como hasta ahora?), en fin, que intentarais descubrir algo sobre qué coño está pasando ahí fuera.

Que se está jugando el futuro del mercado del cómic en español, amigos, y que el combate, como es normal en este fin de siglo, se libra a nivel transnacional.

PASIÓN RENACIDA

Chema García
Madrid

El motivo de este mensaje es felicitaros sinceramente por el trabajo que andais realizando. Yo, como aficionado, me sorprendía grata y continuamente con los tebeos y sucedáneos de los 9 a los 16 años más o menos. Luego, despues de leer *Dark Knight* y *Watchmen* empecé a aburrirme un poco, la verdad, y me terminé aburriendo definitivamente cuando empecé a hacerme un profesional de esto. Pero como no se puede vivir sin vicios, empecé de nuevo a dejarme la viruta en tebeos al descubrir a uno de los más grandes genios de la historieta que ha dado este país, EL GRAN, ÚNICO E INIGUALABLE "GRAN VÁZQUEZ". Eso me hizo entrar de nuevo en las historietas, acompañándolo con otros autores como VÁZQUEZ y VÁZQUEZ. Tras calmarme de nuevo al conseguir a base de Rastro y más Rastro una buena colección del citado autor (con ayuda también de Joan Navarro) he vuelto a despertar y ¿quién tiene la culpa? seguid leyendo queridos amigos y lo descubriréis.

Por fin me sorprendo, por fin me corre la sangre leyendo una publicación, por fin corro a ver si habéis salido, por fin ¿a quién dedicareis el próximo número? Al principio me compraba tres títulos que en ese momento me parecian muy similares (y es que yo, como soy de campo, presumo de membrillo) eran los siguientes: *Sumberland*, *U el hijo de Urich* y ladrillo, que diga *Dolmen*, o como se llame... no sé, bueno da igual, eso, que compraba tres títulos y a lo que iba, que os habeis doblao, que sois la rehostia. Gracias y felicidades.

La escasez de espacio en este número nos ha obligado a extractar las cartas. Esperamos haber sido capaces de respetar la integridad de sus contenidos.

Dani Futuro

Victor Mora/Carlos Giménez

Planeta-DeAgostini

El estreno cinematográfico de *2001. Una Odisea del Espacio* en 1968 supuso el espaldarazo intelectual a la ciencia-ficción, género que por aquellos años recuperaba el favor de un público que, si bien nunca le volvió completamente la espalda, había quedado saturado por los excesos de la década anterior. Un año antes Pierre Christin y Jean-Claude Mézières habían creado para Pilote *Valérian*, serie destinada a un público infantil y juvenil ambientada en el género, prácticamente ausente en la historieta francesa del momento. En 1969 Antonio Martín, a la sazón director de *Gaceta Junior*, buscaba series nacionales que pudieran tanto acompañar, y con el tiempo substituir, al material francobelga del que se nutría la revista como venderse en el mercado europeo. Posiblemente pensó que la ciencia-ficción era una apuesta segura (ahí estaban *5 x Infinito* y *Delta 99* para demostrarlo): tal vez Víctor Mora, uno de los guionistas contactados para la empresa, deseara continuar trabajando en un género que abría un abanico amplio de posibilidades y le permitía eludir la gris realidad tardofranquista. El caso es que el prolífico escritor barcelonés, aceptando el encargo, creó *Dani Futuro*. Cuando se le pidió que seleccionara al dibujante que consideraba apropiado para la serie, contactó con Carlos Giménez. El artista madrileño había abandonado *Delta 99* en el momento en el cual Mora substituyo a Jesús Flores Thies en los guiones. El último episodio ilustrado por Giménez fue el primero escrito por Mora, quien quedó muy satisfecho con la resolución gráfica del mismo y deseoso de volver a colaborar con el dibujante.

Dani Futuro supuso un punto de inflexión en la carrera de Giménez, el momento en el que traspasa el umbral entre la etapa de formación y la plenamente profesional: es el trabajo en el cual el grado de madurez apreciable en *Delta 99* eclosiona en un estilo propio. Las influencias de Iranzo, Ambrós, López Blanco y, sobre todo, Frank Robbins cristalizaron en un grafismo semirrealista, distanciado del realismo épico característico de dibujantes consolidados del momento como Antonio Hernández Palacios o Víctor de la Fuente, que ira refinándose hasta convertirse en la perfecta expresión gráfica del lirismo patético que tiñe sus historias más personales. Tal vez por encontrarse con un dibujo más suelto y haber desarrollado un estilo personal, Giménez empieza a prestar mayor atención a la narrativa visual y a regalar puestas en escena menos encorsetadas: a experimentar con la planificación de la página, la secuenciación y los elementos del dibujo como medios de expresar emociones además de sucesos. A esta investigación en torno a las posibilidades dramáticas del medio contribuyeron las relaciones excelentes que mantuvo con el escritor. Víctor Mora construyó unos guiones que, conforme la serie se asienta y dispone de mayor número de páginas para desarrollar sus historias, permitieron al dibujante moverse con gran libertad, manejar resortes y desplegar una imaginación desbordante.

Ha llegado a afirmarse que la sociedad reflejada en *Dani Futuro* puede interpretarse como una proyección del modelo de convivencia que Víctor Mora -cuya vasta obra necesita una revisión profunda, ser objeto de un análisis que transcienda la postura política del autor para centrarse en sus valores intrínsecos y formales- soñaba como sucesión a la dictadura Franquista. Comentarios de este

reseñas

Dani Futuro
Diccionario Básico del Cómic
La memoria del constructor
Sandman Mystery Theatre: La Tarántula
Si yo fuera hombre

tipo adolecen de cierta búsqueda de transcendentalidad, del deseo de encontrar los tres pies al gato: la justificación ideológica a un trabajo que no la necesita. La serie, producto de su tiempo, se inscribe en las corrientes imperantes en la ciencia-ficción del momento, en la tendencia a ofrecer una visión almibarada y optimista del progreso humano, tanto científico como social, que la segunda mitad de la década de los setenta y los primeros años de la de los ochenta se encargaron de variar. Tomando como punto de partida la idea manida de la animación suspendida del protagonista, nacido en el siglo XX y revivido en el siglo XXII, y obviando el trauma que una experiencia de tal calibre pudiera ocasionarle, las historias se pueblan de una atractiva nómina de personajes secundarios que se mueven en el marco de un futuro aséptico e ingenuo. Los guiones se inscriben, en general, dentro de las coordenadas aventureras que ofrece toda exploración de un mundo aún por descubrir para Daniel Blancor (y, por ende, para el lector), recurriendo la mayoría de las ocasiones al motor dramático del enfrentamiento maniqueo entre el bien y el mal, matizado por cierto tono de reivindicación social que caracteriza gran parte de la obra de Mora, conflicto originado las más de las veces por la emergencia puntual de relictos de los violentos usos del pasado decadente de la Humanidad. Los primeros episodios de *Dani Futuro*, destinados a presentarnos los personajes y su mundo utópico, se ven lastrados ligeramente por el tono didáctico, muy en la línea de Arthur C. Clarke, empleado a la hora de exponer las bases científicas de los avances tecnológicos que aparecen en sus páginas. En una etapa posterior de la serie, aquella producida específicamente para el mercado francobelga y protagonizada por un Daniel Blancor a punto de abandonar la adolescencia, los argumentos abandonan parte de su ingenuidad para hacerse eco de las preocupaciones heredadas de la crisis petrolífera de 1973, siempre sujetos a las directrices de divertimiento destinado a un público mayoritariamente infantil y juvenil.

La trayectoria editorial de *Dani Futuro* ha sido accidentada como pocas. Al cierre de *Gaceta Junior* en 1970 le sucede una breve estancia en el diario barcelonés *La Vanguardia* aquel mismo año. La resolución de unos problemas legales relativos a la posesión de los derechos del personaje llevó la serie a las páginas de la revista belga *Tintín*, donde permaneció entre los años 1972 y 1975. Editorial Bruguera adquirió los derechos de publicación y regaló a los lectores españoles una calamitosa edición que no fue precisamente mejorada por la adaptación de algunos episodios a formato apaisado que, con la connivencia del propio Carlos Giménez, realizara en 1981 Hittpres (Toutain) dentro de la colección El Tebeo Semanal. La edición actualmente en curso, a cargo de Forum, parece que será la definitiva de un material que, según palabras de su dibujante, *"ha estado siempre disperso,*

El número 5 (el primero publicado por Camaleón Ediciones) de la revista **NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS**, que, como ya sabréis de sobra todos los lectores del *U*, dirigen con bastante buen tino los historietistas Max y Pere Joan, reúne casi una veintena de historietas firmadas, entre otros, por autores de la talla de Lorenzo Mattotti, Santiago Sequeiros, Lewis Trondheim o Julie Doucet. Un número impresionantemente ecléctico de nada menos que 112 páginas en el que hay prácti-

incompleto, mal editado y mal rotulado". Para ella se han rescatado y vuelto a colorear las cubiertas originales de Giménez, se han rotulado nuevamente bocadillos y textos de apoyo y se han encargado una serie de artículos que contextualicen la obra al lector. Todo el proyecto rezuma cariño por parte de sus responsables y goza de una realización técnica casi impecable, empañada por el aspecto retro, casi podría calificarse como rancio, de su diseño de cubierta, poco atractivo para el público más joven, y por algunas erratas en los artículos. La más ostensible aquella que atribuye el tema *Capitán Trueno* a Suburbano, cuando pertenece al repertorio de Asfalto.

Nos encontramos, en definitiva, ante un sólido producto de entretenimiento, fruto de la colaboración de dos de los historietistas más importantes de nuestro país. Concebido para deleitar, cumple con creces sus pretensiones. La serie cuenta, además, con el valor añadido de haber supuesto el primer trabajo de madurez de Carlos Giménez, la plataforma donde comenzó a experimentar una gramática visual, a buscar unas soluciones en las cuales profundizó en su magna obra posterior. Puede aducirse que el paso del tiempo se ha dejado notar en algunos aspectos, tanto en el tono de las historias como en elementos estéticos y decorativos, muy influenciados por el movimiento hippie del momento. Sin embargo otros, especialmente su concepción narrativa y su puesta en escena, aparecen asombrosamente modernos en el panorama actual, tan saturado de vacuas demostraciones supuestamente esteticistas. Dani Futuro supone una sana diversión, un producto apreciable por lectores de cualquier edad que, ojalá me equivoque, posiblemente pase desapercibido para nuevas generaciones y su difusión quede relegada a un puñado de compradores nostálgicos. Aquellos que, a buen seguro, disfrutarán descubriendo guiños como las continuas referencias a *Valérian* que salpican sus primeros episodios.

Eduardo García Sánchez

Diccionario Básico del Cómic

Federico López Socasau
Acento Editorial

Condensar toda la información generada por 100 años de comics en un estrecho librito de apenas 90 páginas parece tarea difícil. También lo es, supongo, realizar la misma labor al respecto de temas como *La mitología clásica*, *El budismo*, *La ópera*, *La arquitectura en Europa*, *Los vascos*, *El golf* o *Las religiones africanas*, pero tal es el objetivo de la colección Flash que publica Acento Editorial y que en su número 81 ha querido acordarse de nuestras tan a menudo olvidadas viñetas.

Vaya por delante que a mí este concepto de conocimiento me resulta profundamente antipático, aunque muy propio de nuestros tiempos: hablar de todo y no saber de nada, tocar mil palos y no dominar ninguno, leer superficialmente cien materias y no profundizar en ninguna. Pasar, en resumidas cuentas, de puntillas y deprisa por encima de la sabiduría sin dejar que nos impregne ni la punta de los dedos, pero convirtiendo a los usuarios de estos folletos urgentes en ignorantes atrevidos, probablemente dispuestos a sentar cátedra en la primera conversación tarbernaria que les dé ocasión. Y es que digo yo: ¿a quién le importa leer cien páginas sobre el budismo si no le importa lo suficiente como para estudiar a fondo el tema? ¿Qué necesidad satisface en una persona que no sea aficionada al cómic este opúsculo presentado bajo el pretencioso título de *Diccionario Básico del Cómic*?

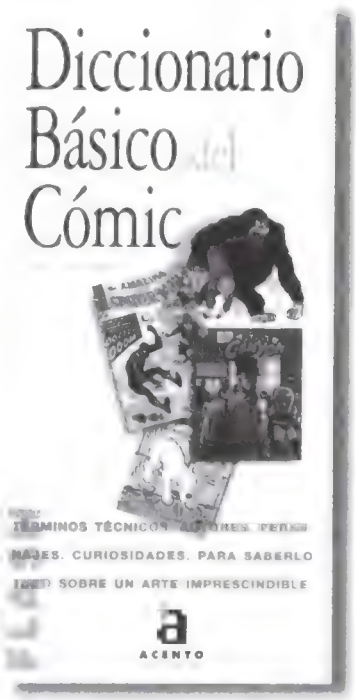
Puedo intentar responder la pregunta, al menos, desde el punto de vista de la persona que sí es aficionada al cómic. Olvidándome de planteamientos previos y objetivos filosóficos, me he acercado al librín con ánimo de descubrir una píldora de información segura, fiable, rigurosa, ecuánime y bien ordenada.

Lo que me he encontrado es un montón de páginas quizá bienintencionadas, escritas por un aficionado francófilo (modelo *Canon de los comics* de España y Vidal-Folch) para el cual el cómic fue inventado por Hergé, y el cómic es *Tintín*. Después de Hergé, están sus discípulos, la escuela franco-belga, de la cual hasta el menor de los miembros tiene una importancia capital, lo que quizás explique que la entrada de Swarte tenga un tamaño tres veces mayor que las de Kirby, Eisner, Tezuka o Schulz. O quizás eso no lo explique, porque también mayor que cualquiera de ésas es la de ¡Antonio Navarro! Tal vez convenga repasar el capítulo de "ausencias". Advierte el autor que "*El tratamiento de las entradas responde a criterios subjetivos*", y también que "*Evidentemente, no están todos los que son*". Evidentemente. ¿Y quiénes son esos que faltan? Por ejemplo: Alex Toth, Leiji Matsumoto, Enki Bilal, Wally Wood.

camente de todo, pero del que yo he disfrutado especialmente las historietas de Manel, Javier Olivares (con un morboso cuento infantil), Monteys (dos divertidísimas páginas que saben a poco; ¡queremos más!), María Colino y Chris Ware y la extraordinaria portada de Blanquet. Una gran revista de historietas (por cierto, en la página 110 aparece una historieta de Pere Joan *Vaca locas, canibalismo* que, sin proponérselo, complementa perfectamente los últimos artículos que estamos publicando de Ray Mescallado; ¡eso sí que es meter el dedo en la llaga).

Otros que también han estado bastante finos han sido los anónimos perpetradores del fanzine **ALAN SMITHEE** (sí, como el seudónimo que utilizan los guionistas y directores hollywoodienses cuando se niegan a firmar algunos de sus trabajos), que, además de publicar la parodia de Sequei-

Gil Kane, Harvey Kurtzman, los hermanos Hernández, Lauzier, Alberto Breccia, José Muñoz, Alan Moore, Gilbert Shelton o Federico del Barrio. ¿Criterio subjetivo? Sí, claro, que falten estos y que estén Salvador Bartolozzi, Benoît, Madorell, Ana Miralles o Émile-Joseph Porphyre Pinchon yo no lo llamo criterio subjetivo, yo lo llamo ignorancia. La clase de ignorancia que incapacita a una persona para establecer criterios de preferencia de unos autores sobre otros. Podríamos agarrarnos al clavo ardiendo de la tendencia francófila, pero eso difícilmente explicaría las ausencias de nada menos que Christin, Mézières, Charlier y Jijé, que se dice pronto. En el apartado dedicado a series y personajes, de nuevo omisiones abismales a cambio de presencias innecesarias, como son las de muchos personajes de animación que apenas han tenido relevancia en la historieta. Como caso ejemplar, véase la entrada del Pájaro Loco: "*En 1947 apareció en comic-book*" es todo lo que dice sobre comics. Lo de bienintencionado, entonces, lo decía a cuento de que el autor parece haberse esforzado por presentar algunas muestras de autores y obras ajenos a la influencia de Hergé, Jacques Martin y Bob de Moor, e incluso ha consultado fanzines, textos teóricos y enciclopedias para cubrir sus lagunas. Pero manejar conocimientos de segunda mano y referencias mal entendidas es peligroso: lo que el autor no conoce más que de oídas -y mal oídas- difícilmente podrá explicarlo correctamente. Véase el galimatías que es la entrada dedicada a los *X-Men*, donde uno casi siente lástima del desconcertado autor, engullido inmisericordemente por el torbellino de secuelas, títulos derivados y



demás filigranas de las colecciones mutantes que nuestro hombre ni conoce ni discierne (eso sí, nos revela el poder secreto de Cíclope, "*de mirada deslumbrante*"). Más grave aún me parece que la mayor parte del mínimo espacio del que disponen las entradas de series y personajes se consuma con exasperantes recitados de adaptaciones fílmicas o televisivas. Podemos enterarnos de todos los actores que han representado a lo largo de décadas a un héroe concreto sin enterarnos de nada relevante respecto a su existencia impresa. Un ejemplo sangrante: en *Little Nemo* se dedican 13 líneas a hablar del cómic y 24 de la adaptación al cine. Eso no es criterio, eso es desperdiciar el valiosísimo espacio.

Claro que si por lo menos la información fuera fiable... No es porque yo esté especialmente empollado en Batman, pero creo que cualquier persona con un conocimiento mínimo, no del mundo del cómic, sino de la actualidad cultural, podría darse cuenta de que decir "*por último, en 1995, el mismo Tim Burton produce Batman Forever*" es un desliz importante. Hombre, *Batman y Robin* era mala, pero tanto como para enterrarla en el olvido... Y, desde luego, ese es un destino que no se merecen las series de animación producidas por el equipo Alan Burnett-Bruce Timm-Paul Dini durante los noventa ("*también se hicieron dos series de dibujos animados para televisión, la primera en 1973, y la segunda entre 1977 y 1978*"). Claro que la bat-pifia más escandalosa se reserva para la entrada de Frank Miller, del cual se nos comunica que uno de sus trabajos más destacados es "*la creación de Robin, su aportación a Batman, en The Dark Knight Return* (sic)". Me parece grave deslizar al Capitán América entre los personajes "nacidos gracias a" Stan Lee, o mencionar los galardones más peregrinos recibidos por los más ignotos autores y olvidar el Pulitzer ganado por el *Maus* de Spiegelman, sin duda el premio más importante jamás logrado por un cómic. Me parece más simpático dedicar una entrada al Capitán Marvel (¡el de Shazam!, claro), y rematarla diciendo que "*En 1982, Jim Starlin crea una Capitana Marvel de raza negra*". Pero, ¿de qué aviesa fuente ha podido salir esta pequeña barbaridad? La absurda sección final de "Curiosidades" me obligará a repasarme dos obras que no he debido entender bien, ya que bajo el epígrafe de "Personajes cuyas andanzas se desarrollan en el mundo de la

tros que hemos reproducido en *El gallinero* de este *U* y un buen número de demenciales artículos, se cachondean también en su número tres de Álvarez Rabo y de Vázquez. Son 60 páginas por sólo 325 ptas., pero como no aparece dirección de contacto en ninguna parte mucho me temo que sólo vais a poder adquirirlo aquellos que viváis en Madrid y Barcelona.

Un tebeo interesante es **HISTORIAS CORTAS DE RAÍZ**, el último número de la colección Flor de un día, publicado en solitario por la diminuta editorial Under Comic tras su ruptura definitiva con *La Comictiva*, antiguos coeditores del proyecto. Javier Herráiz es un excelente dibujante que lleva desde hace un buen montón de años animando el mundillo "underground" madrileño, ya sea editando fanzines como el legendario *Paté de Marrano* u organizando las Jornadas sobre Historie

música" se engloban el *Roco Vargas* de Daniel Torres y el *Peter Pank* de Max (ya puestos, ¿por qué no también *El Guerrero del Antifaz*?). Fascinante me parece la elipsis que sortea veinte años de carrera de Kirby (de 1941 y la creación del Capitán América pasamos a "*Posteriormente, trabajó con Stan Lee, creando, entre otras, series como The Fantastic Four, Thor...*) teniendo en cuenta que con Carlos Pacheco podemos detenernos a observar que "*Entre sus primeros trabajos se pueden citar una historieta en la página del aficionado en Comix Internacional (número 27) y un dibujo de la Justice Society of America, en el fanzine madrileño Stock*". Podría llenar todo el *U* con estas perlas de la torpeza, pero creo que ha quedado claro lo que intento decir: que no he andado hilando fino y buscándole los tres pies al gato, ni fijándome en dos pijaditas. Uno se puede equivocar en dos cosas y en varias más haciendo un libro, pero es que éste según lo he abierto se me ha caído encima como una pared de ladrillos.

Me parecen graves los errores de criterio, me parecen lamentables los errores de documentación, y me parece triste tener que ejercer de verdugo de una obra tan patética y desvalida, mucho más cuanto que su autor es lector del *U* (espero que siga siéndolo después de hoy), pero creo que ya está bien de arrastrar el cómic por el fango y de tolerar trabajos de quinta fila con una equivocada indulgencia.

Desde luego, si este volumen es representativo del nivel de la colección Flash, creo que prefiero seguir ignorándolo todo sobre *El colesterol* o incluso sobre *La inteligencia*.

Trajano Bermúdez

La memoria del constructor

Ops/El Roto/Andrés Rábago

Diputación de Sevilla

Han vuelto los buenos tiempos para los que, como yo, buscan diariamente la segunda página del suplemento local de *El País* y coleccionan físicamente o en la memoria las creaciones de El Roto. El motivo es que ha salido a la venta una hermosa caja exquisitamente editada por la Diputación de Sevilla, con dos volúmenes de obras relativamente recientes de ese personaje multifronte y de perfiles no muy bien conocidos, al que algunos recuerdan por sus ya lejanas colaboraciones en *Hermano Lobo*- para ellos es Ops-, otros, los menos, por su labor más puramente artística - para quienes aparece como Andrés Rábago- y casi todos por su labor ¿humorística? de notario siniestro de la realidad transeúnte y, lo que es más importante, de su poso inmanente, es decir, de la vida misma (El Roto).

Nos encontramos, pues, ante una excelente ocasión para enriquecer nuestro pequeño arsenal de recopilaciones del trifásico autor, en una calidad que mejora notablemente la de sus soportes habituales y que, en el caso de la obra pictórica , dando por supuesto que muchos no somos habituales de las galerías de arte, nos va a permitir a casi todos un primer acercamiento a las paletas y pinceles de Andrés Rábago.

La memoria del constructor, pórtico general de los dos volúmenes que forman la compilación, actúa ya como un poderoso aperitivo de lo que nos espera en el interior. Ambiguo como el personaje triple cuyos frutos acoge,el título sirve sin embargo para aventurar esta conclusión que extraigo a título completamente personal: Rábago-Ops-El Roto, uno y trino, trifurca su personalidad para expresar sentimientos y opiniones

ta de la Universidad Popular de Alcorcón. La edición de esta recopilación de historias cortas, cuando está a punto de salir a la venta el número 1 de su nuevo fanzine, *Cretino*, es una buena oportunidad de conocer a un historietista que merece ser mucho más conocido. Y cuesta sólo 275 ptas.

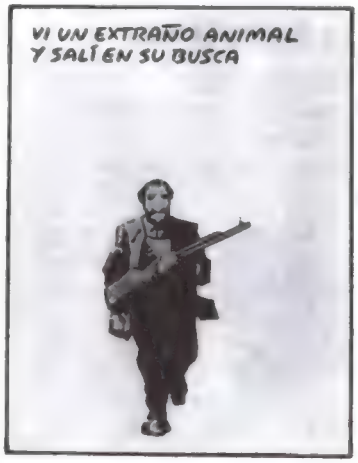
Y para los fans de Ibáñez (o los que como yo, lo redescubriérais gracias a la entrevista que publicamos en el nº8), Ediciones B ha publicado un lujoso tomo conmemorativo titulado **SUPER ANIVERSARIO DE MORTADELO Y FILEMÓN**, que reúne una nueva aventura titulada *Su vida privada* (que también se ha publicado cómo último número de la colección *Superhumor*), una antología de historietas clásicas publicadas entre 1958 y 1998 y portadas e ilustraciones poco conocidas. El tomo es algo caro pero merece la pena.

David Muñoz

que a menudo tienen poco que ver entre sí, porque pertenecen a sectores distintos de la realidad, pero consigue mantener una unidad, un cierto hilo conductor que subyace en la observación de todas sus obras. Esa identidad es ciertamente difícil de expresar con palabras, y podría intentar resumirse en la idea de que planos distintos de percepción requieren códigos distintos de comunicación. En el fondo encontramos un solo cimiento, pero en la forma la diferencia es palpable. De ahí la memoria del constructor, el cuadro resumen comparativo de quien cuenta siempre lo mismo, pero con diferentes versiones y técnicas.

El primero de los volúmenes recoge la contribución de Ops a las fenecidas revistas *Madriz* y *El Público*, y datan de los años 80. A continuación encontramos algunos rotos de los años 92 a 96, aparecidos en diversas publicaciones, seguidos de una colección de óleos de Rábago, todos ellos de los noventa. El segundo volumen se debe por entero a El Roto, también noventero, aunque los recursos técnicos empleados varíen según el medio al que estuviese destinado el original. Además, para los muy academicistas, como no podía faltar en una edición seria, ambos libritos se abren con varios microensayos que nos acercan (más bien poco) a la vida, obra, modos de trabajo y pensamiento del autor.

Una cosa es segura. En todos ellos: ideogramas, viñetas macabras y composiciones al óleo, encontrará el aficionado material suficiente para el ejercicio neuronal. Los fríos jeroglíficos de Ops o



esas escenas llenas de color paralizadas por Rábago en un momento eterno de un mundo interior que tal vez es mejor no conocer, cuyos títulos no siempre sirven para aproximarnos al contenido, sino que únicamente son un método convencional de identificación, una etiqueta: los macabros bocados con que El Roto se abre paso a dentelladas a través de la realidad, ese aguafuerte que corroe el óxido de la actualidad y la deja convertida en sedimento puro, en esencia, desprovista ya del oropel con que la reviste la apariencia, los agujeros de lucidez que nos permiten ver lo que de verdad se oculta tras un universo en descomposición, todos ellos nos muestran algo evanescente, que se nos escapa, que no sabemos muy bien qué es, pero que huele a filosofía y a moral, esas dos viejas disciplinas arrumbadas en algún archivo inaccesible de la memoria. En su contemplación no sabemos a qué carta quedarnos, pero sí tenemos claro que hay algo en ello que nos duele, que nos ha tocado una fibra sensible y que queremos que nos siga tocando. Ese algo debe ser el hilo conductor, el contenido organizador del que hablaba líneas arriba, la preocupación honrada e incoercible por el tema social, por los grandes asuntos individuales y colectivos, la soledad de los débiles, el futuro de la vida humana, la misma inexistencia

del hombre, el afán simbólico, metafórico, alegórico, el desprecio comedido por lo comercial, que se manifiesta en el pulimento de la anécdota hasta que de ella no queda nada, un despliegue, en fin, de sana demagogia. Como ayer, como hoy mismo, como siempre. Ops- El Roto- Rábago y todos los desdoblamientos potenciales de este artista esquizoide, parecen gritarnos que frente a tanta hipocresía rampante, nos quedan aún parcelas de opinión y de creación que se mantienen hipercríticas, irreductibles, deseosas de herir directamente en el cuello de todo lo que sea susceptible de ser ridiculizado, destrozado, diseccionado, reinterpretado y, paradójicamente, inmortalizado por los trazos fuertes de quien no necesita pinceles, sino que graba directamente en nuestra sensibilidad con las aristas agudas de su inteligencia.

Eugenio Izquierdo

Sandman Mystery Theatre: La Tarántula

Matt Wagner/Guy Davis

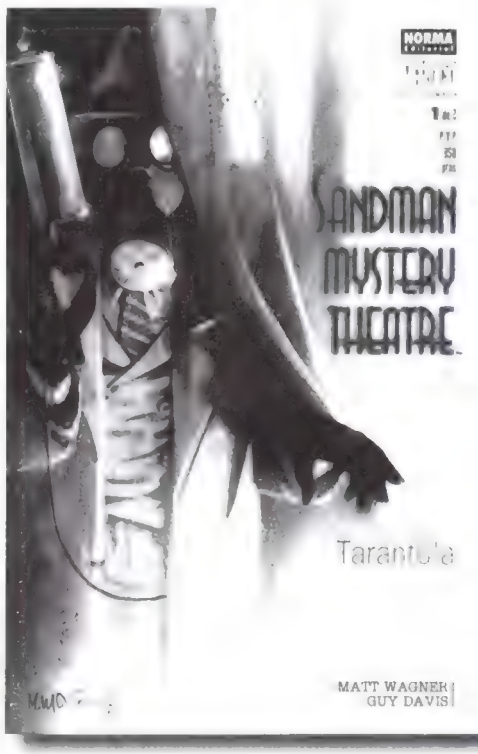
Norma

Sandman Mystery Theatre, uno de los títulos más interesantes no sólo de la línea *Vertigo* de DC, sino probablemente de toda la producción mensual que nos viene de Estados Unidos, es, como no podía ser de otra manera, perfectamente desconocida en nuestro país. Aquí Zinco llegó a publicar, aunque no se sabe muy bien por qué, el anual 1 de la colección, primer trabajo para DC del fotográfico y hoy archiconocido gracias a mediocridades como *Kingdom Come* Alex Ross. Y eso fue todo.

Ahora Norma Editorial se descuelga con la publicación de *Tarántula* (1993), recopilación de los cuatro primeros números de la serie regular, y el prestigio *Sandman Midnight Theatre* (1995), obra de Neil Gaiman y Teddy Kristiansen, este último un volumen completamente prescindible (excepto por el excelente trabajo del danés) que demuestra lo fácilmente que se puede acabar con el talento de un guionista por el simple procedimiento de endiosarlo y que él se lo crea.

La aparición de *Tarántula* sería una buena, una gran noticia para los lectores españoles si ello quisiera decir que Norma fuese a seguir publicando, aunque fuera en cochambrosas entregas como la actual, la colección, cosa que me permito dudar muy mucho. ¿Que por qué? Bueno, de momento toda la producción *Vertigo* que ha publicado Norma procede, bien de tomos recopilatorios, lo que en Estados Unidos llaman *trade paperbacks* (*Hellblazer*, *Sandman*), bien de *one-shots* o series limitadas (*Girl*, *Mata a tu novio*) o bien títulos como *Predicador*, que DC está republicando en su totalidad en dichos tomos recopilatorios. *Tarántula* es, precisamente, el único *trade paperback* que ha recopilado números de *Sandman Mystery Theatre*. Mientras que en el caso de *Sandman* el hecho de publicar sólo material ya recopilado no tenía importancia porque lo único que tuvo que hacer Norma fue recoger la antorcha de Zinco en el mismo lugar donde Zinco la dejó, en ejemplos como el de *Hellblazer* la cosa era más grave, porque Zinco nunca publicó regularmente las historias de Constantine y compañía y cuando Norma se decidió a hacerlo se saltó más de un año de la colección desde el punto en que Zinco lo dejase, justo hasta el siguiente recopilatorio americano, desconcertando por completo a los lectores. De ahí las dudas sobre la disponibilidad o incluso la posibilidad de que Norma vaya a seguir editando la colección.

Y es que *Sandman Mystery Theatre* es, más que otra cualquier cosa, una historia de amor que se prolonga y desarrolla número a número. Es cierto que en cada arco argumental de cuatro números el enmascarado alter-ego de Wesley Dodds se las tiene que ver con una nueva amenaza o un misterio que resolver, pero el verdadero motor que arrastra todas y cada una de las historias es la relación, a veces tempestuosa, a veces deliciosamente romántica, a veces dolorosamente trágica, y siempre palpablemente real entre Wesley Dodds y Dian Belmont, la independiente y aguerrida hija del fiscal del distrito, en un entorno mítico, el Nueva York de los años treinta y cuarenta, donde nuevos hampones como Bugsy Siegel o Meyer Lansky habían sustituido a los viejos Lucky Luciano o Al Capone, y se codeaban con las estrellas más rutilantes de Hollywood como Talullah Bankhead o William Powell, cuando Dorothy Parker conducía las tertulias del Algonquin y el jazz era omnipresente en la radio y en los clubes nocturnos. La atmósfera de *Sandman Mystery Theatre* es, como en las buenas películas de cine negro, un personaje más. Y gran parte del mérito de esto se lo reparten cuatro personas: por supuesto, el dibujante Guy Davis, el colorista David Hornung y los portadistas Gavin Wilson y Richard Bruning.



Aún a riesgo de resultar obvio, se puede decir que todo en *Sandman Mystery Theatre* remite a dos fuentes muy claramente identificables: las novelas *pulp* y el género negro, quizá mucho más a las primeras que al segundo. De las primeras extrae al héroe enmascarado que lucha por la justicia con cualquier medio a su alcance, algunos argumentos de corte ligeramente más fantástico (como *Night of the Butcher*, en *Sandman Mystery Theatre* 25 al 28, *Hourman*, en *Sandman Mys-*

tery Theatre 29 al 32) o el carácter episódico de las distintas entregas, que recuerda también a los seriales de radio de la época: del segundo, la ya mencionada atmósfera y los argumentos más policíacos (como este mismo *Tarántula*).

Tarántula propiamente dicho apenas sirve de más que de presentación de personajes, tarea normalmente engorrosa de la que Matt Wagner sale airoso permitiendo que las acciones de los personajes y ciertas dosis de monólogo interior los definan. Los momentos más interesantes son, por supuesto, cuando Wesley y Dian hablan y se van conociendo y descubriendo, momentos normalmente íntimos de los que los lectores somos espectadores privilegiados. Mucho menos interesante resulta la trama policíaca, con un Sandman que va siempre y literalmente un paso por delante de la policía, y un enredado argumento repleto de pistas falsas y elementos sicológicos un tanto manidos que al final queda en casi nada. Sí que merece destacarse, sin embargo, la sicotizada familia Goldman y sus insanas, alcohólicas e incestuosas relaciones que por momentos recuerdan a uno de los enfermizos argumentos de Jim Thompson.

Decía más arriba que Guy Davis era uno de los principales responsables a la hora de hablar de la atmósfera del título, y es que no se me ocurre mejor palabra para describir el dibujo de Davis que "atmosférico". Davis captura, mostrando así las horas que se ha pasado documentándose, el ambiente y las formas de la época, y su trazo suelto y en ocasiones deslavazado no hace sino darle personalidad a su estilo. Rayas, pliegues, sombras acentúan su carácter. En el apartado gráfico, no sería justo si no resaltase el coloreado de David Hornung, que complementa el dibujo de Davis a la perfección añadiéndole profundidad y aumentando esa atmósfera de tiempos pasados que desprende todo el tebeo. También destacan por sí mismas las portadas, obra de Gavin Wilson y Richard Bruning, que han conseguido eso tan difícil de que una portada fotográfica no sólo no resulte espantosa, sino que además sea tremendamente atractiva, se integre en el carácter del título y llegue a ser parte de la fisonomía distintiva de la colección tanto como los dibujos de Davis o los guiones de Wagner y Seagle, lo que da como resultado que *Sandman Mystery Theatre* sea mayor que la suma de las partes que la integran, para decir otra obviedad.

Ahora sólo queda esperar que Norma se decida a seguir publicando los avances de Wesley Dodds y Dian Belmont en el campo del amor. Créanme, mejor, mucho mejor que cualquier culebrón. Y no tienen que avergonzarse de leerlo.

gonzalo quesada

Si yo fuera hombre
Julie Doucet
Camaleón

Julie Doucet es una historietista que se dibuja a sí misma en una proporción relevante de sus historietas. También tiene una conexión más con el *underground* clásico, al que se remite quizá más que los otros contemporáneos de su círculo de artistas independientes norteamericanos. Se trata del dibujo, que participa, sobre todo en las historietas más antiguas, de un cierto desmadejamiento, una falta de voluntad por el acabado lustroso y profesional.

Sus orígenes provienen del mini-cómic autoeditado, circuito de bastante vigor hace unos años en Canadá, su país de origen. De ahí a su propio y " profesional" comic book en Drawn & Quarterly, a través del cual, en pocos números para bastantes años, Doucet ha ido evolucionando y puliendo ese dibujo deslavazado, afianzando los rasgos que, finalmente, parecen constituir un estilo. Otra característica gráfica que resalta poderosamente es la obsesión por el *horror vacui* que le lleva, en ocasiones, a rellenar con cenefas y adornos los intersticios entre las viñetas, porque no sería razonable meter también allí personajes. Además de animar botellas, tostadoras, cafeteras y todo tipo de utensilios domésticos que acompañan a la autora/personaje a falta de gato o perro.

Lo que más le atrae, o le atraía hasta últimamente, lo que más se podrá ver de su producción en este álbum auspiciado por los chicos de *Los muertos*, es pasar a papel todo tipo de situaciones, con ella de prota, en las que la mente no funciona bajo los parámetros de la vigilia consciente. Es de las que tiene la costumbre de registrar lo que sueña, y la suerte de soñar cosas que se ve que el subconsciente ha elaborado, que ha trabajado. Y luego, lo pasa a historieta. Lo que interesa es cómo te mete en un argumento onírico, aunque no sólo son sueños, la manera en que te lleva, al principio, cuando no te ha dicho aún si esto es normal o no y aquello empieza a deformarse de mala manera. Luego, muchos acaban en sangre. Incluso, exceso de sangre, en general, masculina. En relación con las cuestiones sexuales, estos son sueños que no necesitan interpretación. Pero están bien, son bestias, las ideas se pasan, ves que la lógica se ha ido y eso es contar bien un sueño. No es tan directo, no le sale a todo el mundo y a ella le funcionan.

De todas formas, tienes la sensación de que tanta brutalidad sádico-sexual, con el desparpajo que le pone, es el sano ejercicio de despiojamiento de una persona bastante tranquila y, como muchas que conocemos, en esa franja de edad, buscándose la vida en la gran ciudad, intentando hacer algo suyo.

Porque siempre se presenta tras el salvoconducto onírico. Incluso cuando no se trata de sueños, el tono es el mismo, lo que contribuye a que funcione el absurdo, cuando hace su aparición, de forma natural.

Un punto que le falta es la arena de la historieta larga. O del continuará de Dan Clowes o Chester Brown. No parece que le interese, le apetezca o vaya a pasar, de momento, de esa fase en que las ideas surgen y pasan a la historieta vírgenes, directas, breves, puntuales. Sí tiene, aparte ella misma, algún personaje recurrente, como Monkey, del que se ofrece alguna historia en este tomo, que, paradójicamente, es una gata con cuerpo de mujer. Lo de gata son la cabeza y el rabo, pero la cabeza la dibuja tan pegote que parece, en realidad, una máscara. No puedes evitar pensar que es también una forma de ella misma. Un intermedio entre lo que sería un vehículo para contar sueños y un personaje para que le pasen aventuras que, al ir como enmascarado, no importa que no vengan narradas al amparo de la lógica onírica.

Vais cogiendo la imagen, ¿no? La fuerza de esta chica radica en el empuje bruto de su subconsciente, sin mucha elaboración y estructura, ofrecido con su frescura por lo que pueda valer. Tiene una vía de conexión, desde luego, con cosas que ha hecho Crumb y las obsesiones sexuales también aparecen sinceras y desatadas, inadmisibles, seguro, para mucha mente algo cerrada. Pero le distancia de Crumb la cercanía de miras, la falta de discurso y la poca necesidad que tiene, de momento, no creo que permanezca así mucho, de estructurar por encima de un nivel o una longitud.

La línea autobiográfica también aparece entre el abanico de motivos de su producción porque, bueno, en los sueños, ya se sabe, la vida no avanza. Sin embargo, sí suele ofrecer algún episodio cotidiano de naufragio y despiste en que aparecen otros personajes que pueden ser reales. No sé si es porque es chica o por esa afición a florecerle el inconsciente que tiene, pero en éstas también aporta un punto que no dan otros autobiografistas *underground*, colgados, viñeta a viñeta, con el café, los discos, bajar a la esquina, la resaca. La impresión final que te deja es, en cualquier caso, incluidas mutilaciones y malos encuentros, alegre, de buen rollo un poco, como la expresión bobalicona y abierta con que dibuja su rostro, caricatura de inseguridades, deseos y miedos, siempre dispuesta a sobreponerse o a meter los problemas en un nuevo sueño.

Enrique Vela

EL SR SEMI-FELIZ
CARAMBA, ESTA REVISTA ESPECIALIZADA DICE QUE LA MAYORÍA DE LAS PAREJAS FRACASA POR LA FALTA DE COMUNICACIÓN.
BROKEN HEART
¿QUIERES HACER EL FAVOR DE HABLARME CUANDO TE ESCUCHO!?
JAVIER

©javier olivares

Los 3 Marcianos
LOS TRES MARCIANOS ESTÁN CREATIVOS...
¡CON "LAS ANDANZAS DE JOSUAH EL PALITO" PIENSO REVOLUCIONAR EL CÓMIC EXPERIMENTAL!
EN LAS PRIMERAS 61 PLANCHAS, JOSUAH ESTÁ TUMBADO... ¡TRISTEZA, RENCOR E IMPOTENCIA ANTE EL ENTORNO...!!
JOSUAH el PALITO
HASTA QUE EN LA PÁG. 62, JOSUAH SE LEVANTA... ¡VE LA LUZ AL FINAL DEL TUNEL! ¡BRAVO!
FIN
¡OYE, EL ARGUMENTO ESTÁ COPIADO DE TINTÍN EN EL TIBET!
VA... ¡VAYA! ¡CELEBRO QUE HAYÁIS PILLADO EL... UH... HOMENAJE!
MANEL FONTDEVILA/6

©manel fontdevila

Pablo Pachín y su perro Pachín Pablo

LOS INTÉRPRETES SON HORRIBLES, EL GUIÓN APESTA Y EL DIRECTOR ES UN INÚTIL
AIC! UF ARF! TOMA CERDO
AAAH! AAAH
ES UNA PELÍCULA ESPANTOSA, PERO NO PUEDO DECIR QUE ME ABURRA.
ÑIC ÑIC UF! AAAH HAZME
AAAH ÑIC ÑIC ÑIC AAAA
TE LO CONCEDO, DE ALGÚN MODO MANTIENE EL INTERÉS.
AY! AAH ¡SUPERNERGA! AA
AAAH HASTADENT
¿TIENES KLEENEX DE SOBRA?
SIGUE SIGUE AAAAAH...

©josé luis ágreda

©sergio bleda

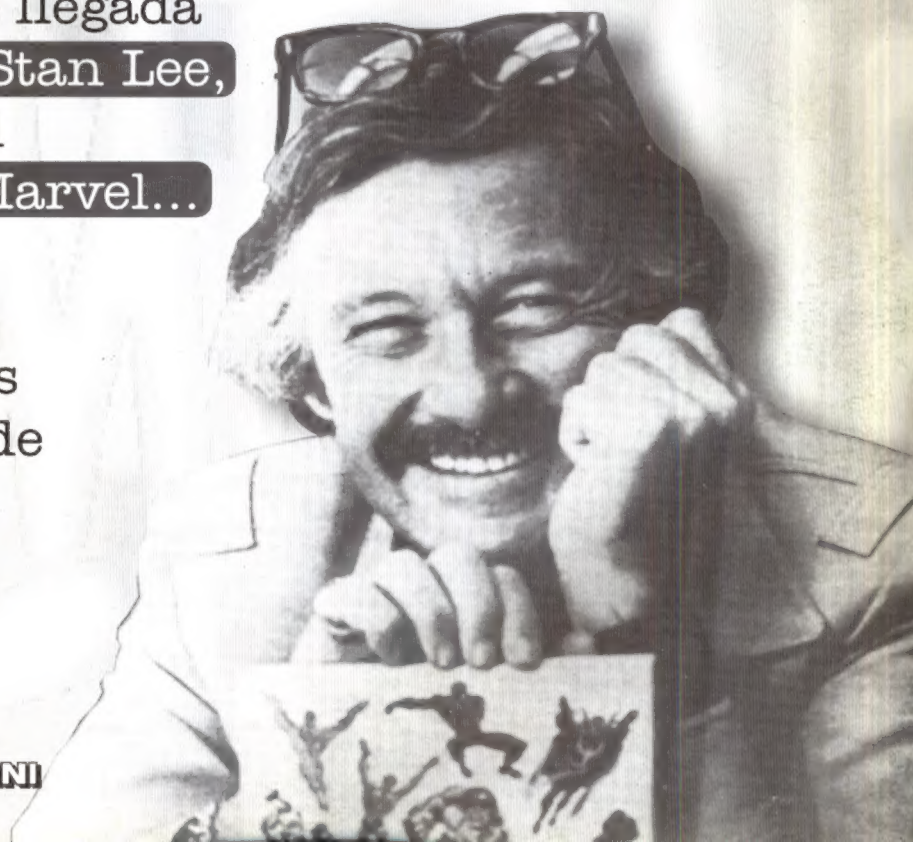
Elektra PRESENTA: EN MATERIAL AMERICANO...
¡SOMOS LOS MEJORES!
¡ATENCIÓN, AMIGO LECTOR!
¡CONFÍA EN NOSOTROS!
AÑOS DE EXPERIENCIA IMPORTANDO COMICS NOS PERMITEN OFRECERTE SEGURIDAD Y SOLVENCIA
DESCUENTOS A LIBRERÍAS
INFÓRMATE EN
COMIC
ELEKTRA
PULIDO
SAN BERNARDO, 20-28015 MADRID
~ 521 3975

WELCOME TO BARCELONA, STAN!!

¡Bienvenido a Barcelona!
Benvingut a Barcelona!

Salò Internacional del Còmic de Barcelona
Mayo 1998

Los lectores españoles celebran la llegada del mítico Stan Lee, creador del Universo Marvel... ...el más universal de todos los escritores de comics.



15 Años forum

PLANETA DeAGOSTINI